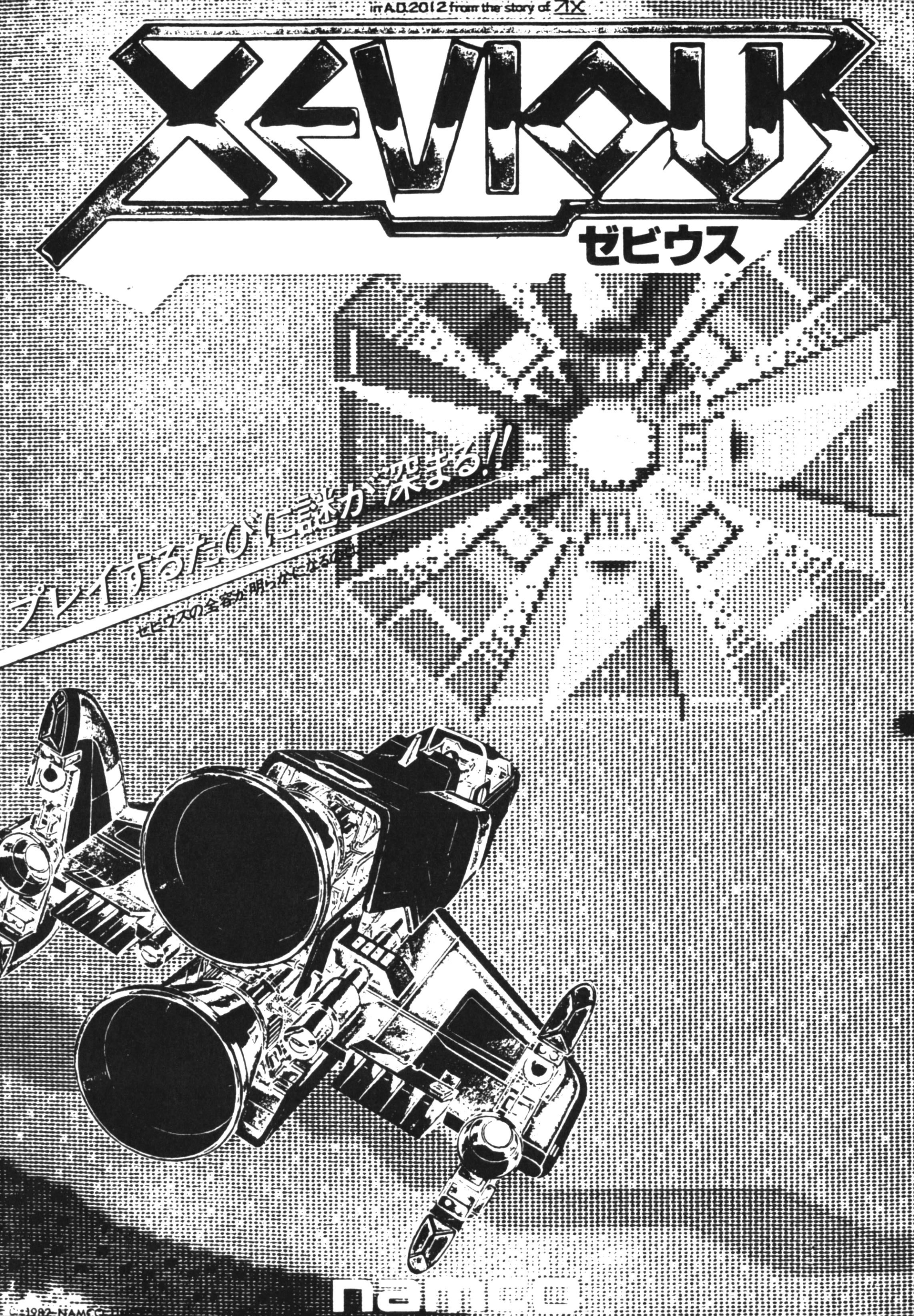

in A.D.2012 from the story of ΛX
XEVIOUS
ゼビウス
プレイするたびに謎が深まる!!
ゼビウスの全容が明らかになる
namco
© 1982 NAMCO

INDEX



GAME FREAK

SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME

EXTRA

PROLOGUE

我が、ゲームフリークには、一般にはまだ知られていない分派活動組織が存在する。
その中のひとつに、"MISTIX"というグループがある。
彼らについては、名前の通り、その詳細を明かすことは出来ないが、G·Fの内部にある可成特殊な組織である事、四人で構成されている事、今回、ゼビウスに関する調査の大部分を受け持った事、これらは断言出来得る事実である。

この本に書かれている内容は、全て真実であり、ゲームプレイヤーが知りたがっていたゼビウスの全容が記されている。
ここで得た情報を個人がそのプレイに役立てる事については当局は一切関知しないが、プレイヤー個人の領域を超え、他の同人誌や、マスコミ関係に情報を漏洩する事、（記事の転載、紹介、一切の宣伝行為）は断じて禁ずる。
それは、この本自体の価値の維持と、"S誌におけるナムコ·遠藤氏のG·F及び会長に対する誹謗中傷"に抗議して、この本の制作内容の認可をナムコに受けていない事に起因する。
従がって発行部数も少なく限られるが、運良く本を手に入れた読者に"ゼビウスの全容"と"プレイヤー達の中でゼビウスを熟知しているのはG·Fである"ということをわかってもらえたら光栄の極みである。

出版に関しては、三月より予約受付を行ないながらも、100ページに及ぶゲーム同人誌では類を見ない大プロジェクト敢行の為、予定を大幅に遅らせてしまったことだけが遺憾だった。

Game Freak 会長　**str**

XEVIOUS ARMY

ゼビウス・アーミー

ゼビウス軍のキャラクターである。カラーコードは以下の通り。

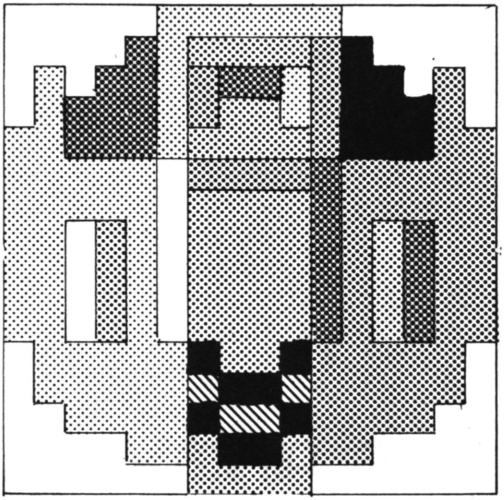
カラーコード

0	無色	
1	白	
2	明	
3	グレー	
4	暗	
5	ほとんど黒	
6	黒	
7	点滅赤	

別に定義されているものはそれに従う。

TERRAZI

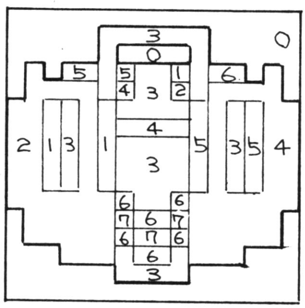
テラジ



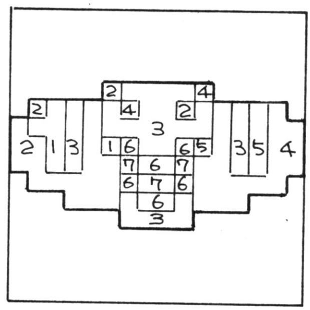
0

POINT　　700 pts

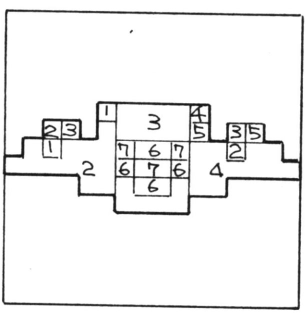
ソルバルウとは逆方
向から出現。ソルバル
ウに向かって来るが、タ
ルケンなどとは一寸違う
。出現から消滅まで
弾を出す状態にあり、
ソルバルウとのX座標
が近づいた時に旋回
する。



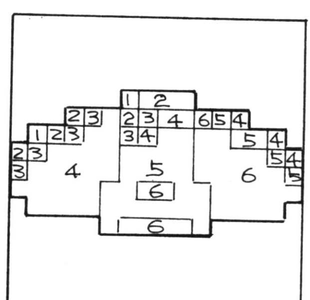
1



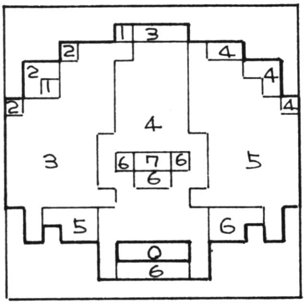
2



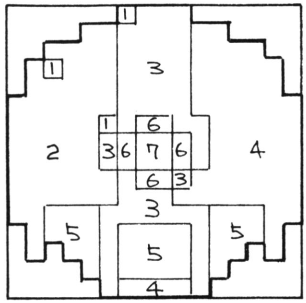
3



4

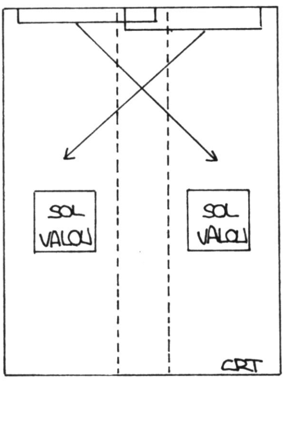


5



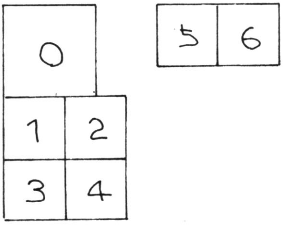
6

0〜6までの7種で旋回する。



ソルバルウとは反対の位置から出現し、旋回後出現した方向に帰っていく。

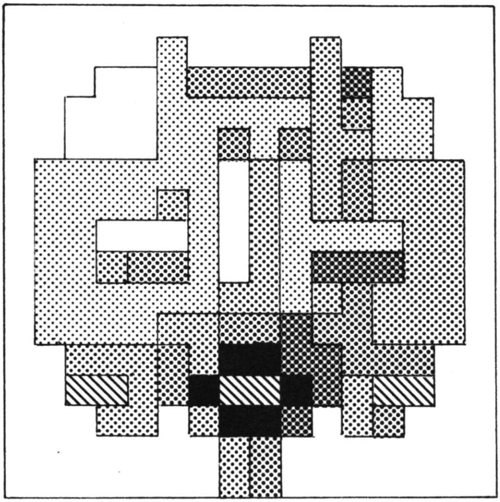
右側に居る時は左側から、その逆はその逆から出現する。中央付近に居る時はどちらから出て来るかわからない。



接近、退却時は0、6を使用。旋回時は、2〜5を使用する。

TORKAN

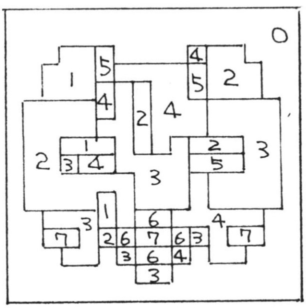
タルケン



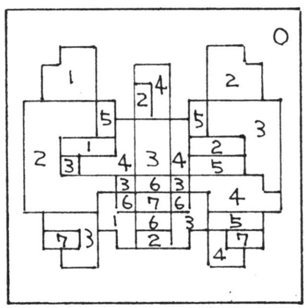
7

POINT ・ 50pts

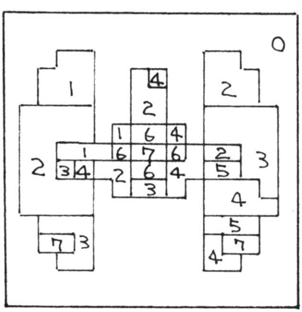
出現する時 ソルバルウと向かって来る。画面中央付近（その場所は出現時にランダムで決定済）で弾を撃ち、旋回してソルバルウと反対方向に退却する。



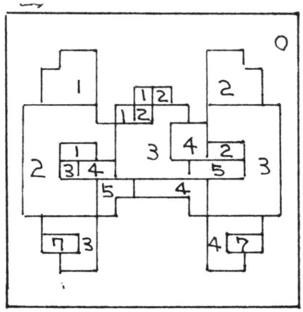
8



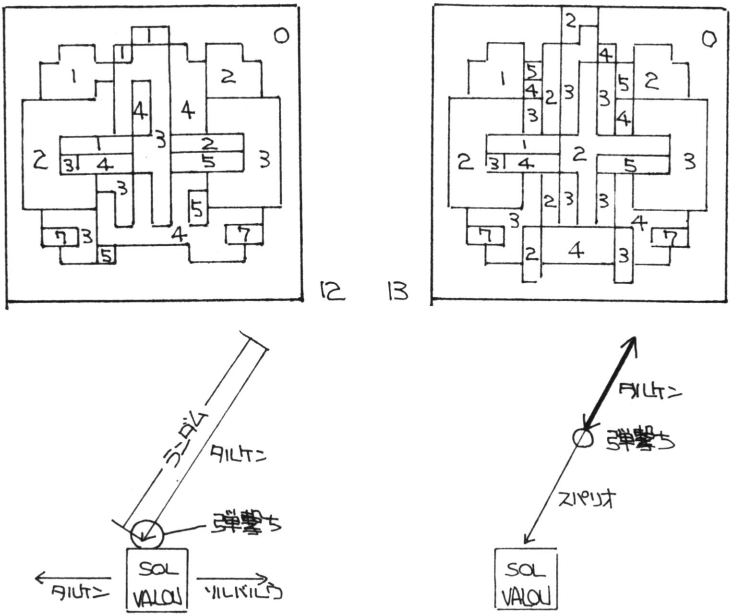
9



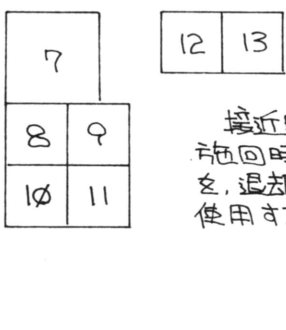
10



11



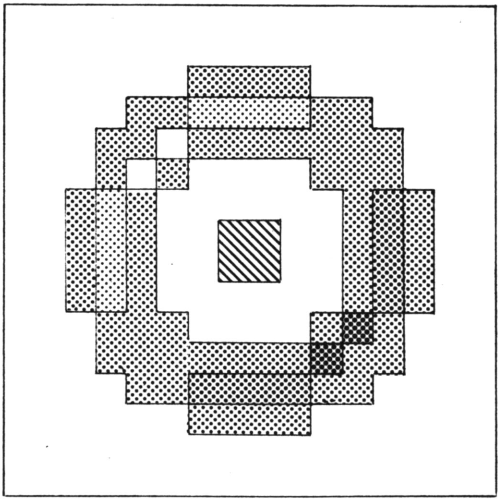
例えば上図左の様にソルバルウが動くと、タルケンはランダムな距離動いたのち、弾を撃ち、ソルバルウの動きとは逆の方向に動く。 上図右はソルバルウが弾撃ちまで動かない場合で、この場合タルケンは今来た軌道を逆に進み退却する。



接近時に7を、旋回時に8～12を、退却時に13を使用する。

TOROID

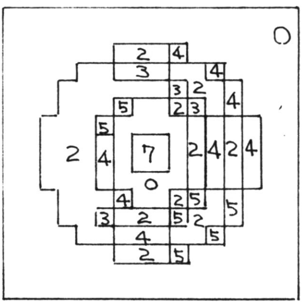
トーロイド



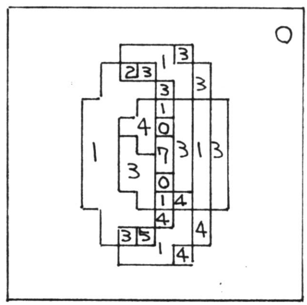
14

POINT ・ 30 pts

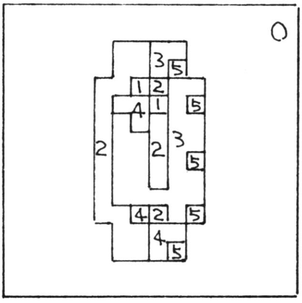
弾を撃つものとそうでないものがある。撃つものは方向転換をする時に弾を出す。方向転換するのは、ソルバルウとのX座標がほぼ同じになったときであり、更に追うと高速で逃げる。



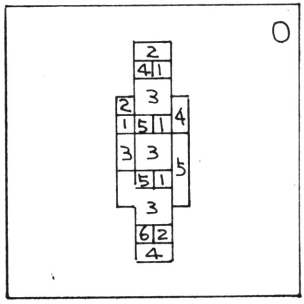
15



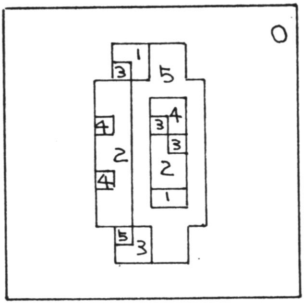
16



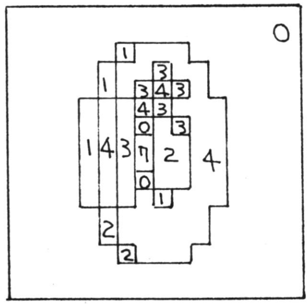
17



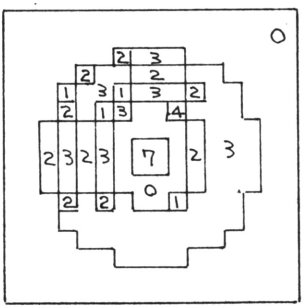
18



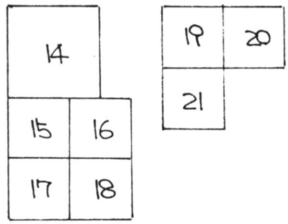
19



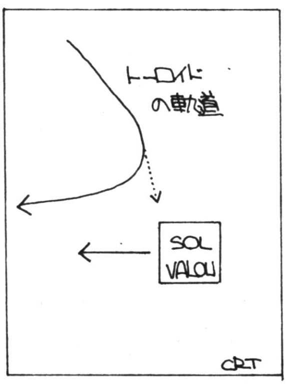
20



21



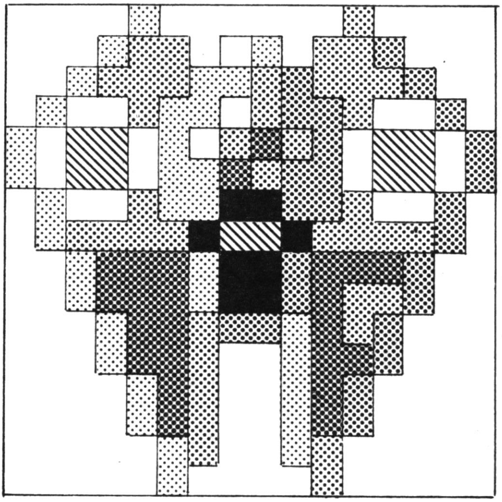
接近時に14を，退却時には14〜21を使用する。



出現の仕方はテラジと同じである。ソルバルウが接近すると図の様に逃げて行く。点線は弾の出方である。

KAPI

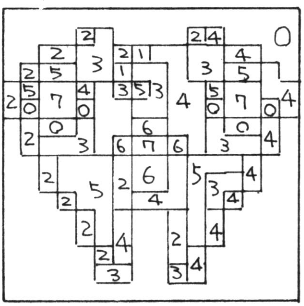
カピ



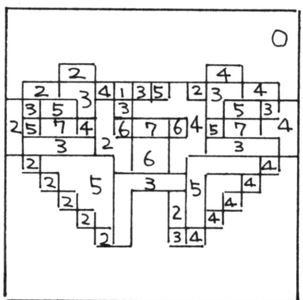
22

POINT　300 pts

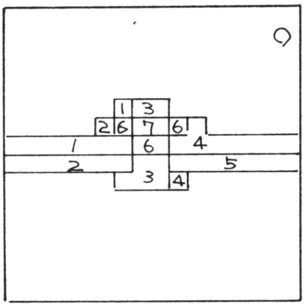
タルケンとほぼ同じであるが，旋回後は弾を撃ちながら退却して行く。



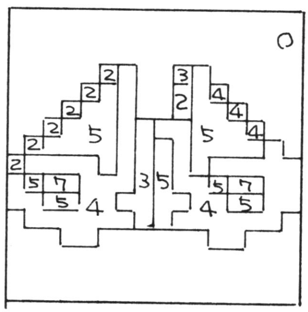
23



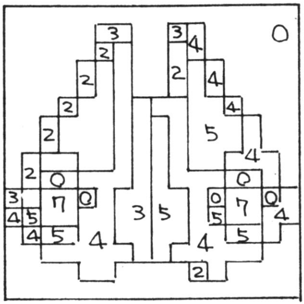
24



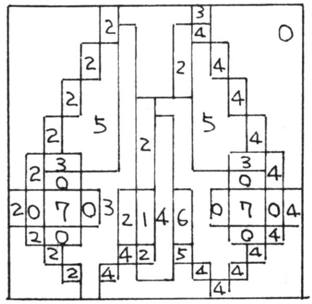
25

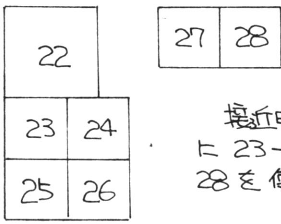


26



27　28





接近時に22を，旋回時に23−27を，退却時に28を使用する。

ゼビウス カラー

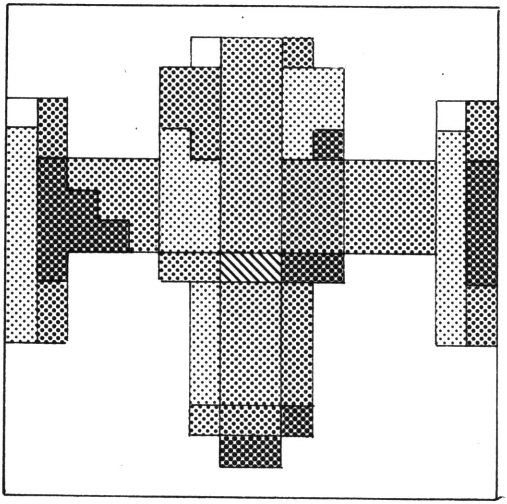
- 0　無色
- 1　白
- 2　明
- 3　グレー
- 4　暗
- 5　ほとんど黒
- 6　黒
- 7　点滅赤

JARA

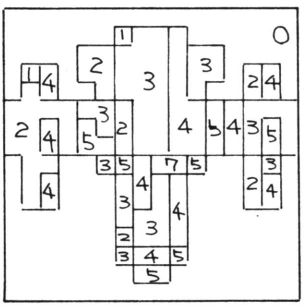
ジアラ

POINT 150 pts

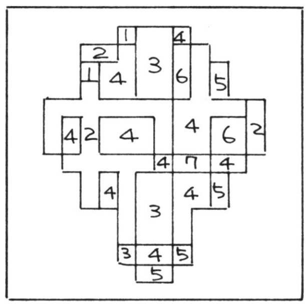
トーロイドとほぼ同じだが，方向転換するのはソルバルウのx座標が接近した時である。



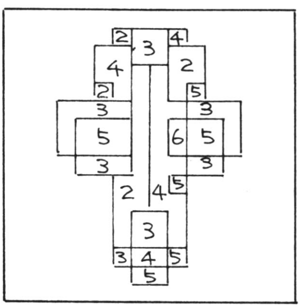
29



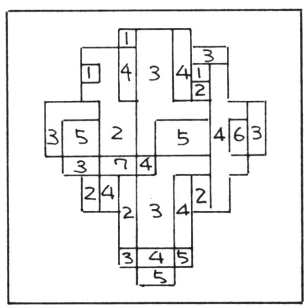
30



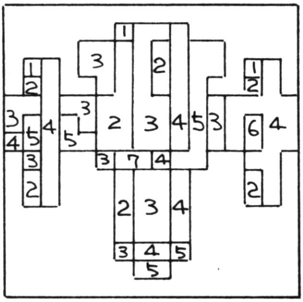
31



32

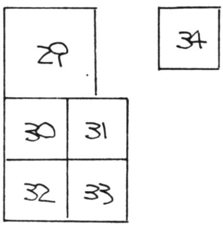


33



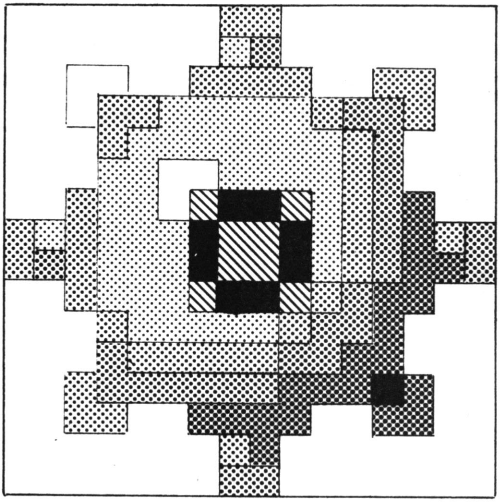
34

動き方はトーロイドなのだが、y軸方向の速度が大きいため トーロイドに較べて緩やかなカーブを描く。



出現・接近・退却を通して29－34を使用し回転しつづける。

ZOSHI ゾシー



35

・POINT 70 pts

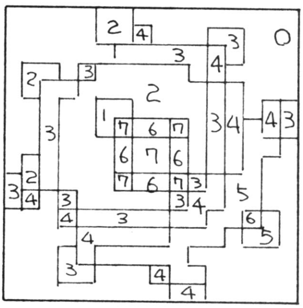
出現する時ソルバルウに向かってきて、途中（ランダムにより決定）でランダムに方向転換し弾を撃つ。

・POINT 100 pts

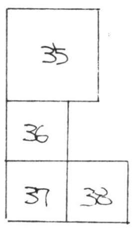
70ptsとほぼ同じだが、方向転換時にソルバルウに向かってくる。

・POINT 100 pts

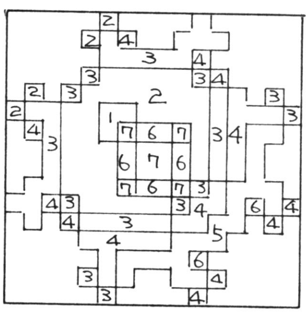
バックアタッカー。ソルバルウとは逆方向から出現し、あとは上の100ptsと同じ。



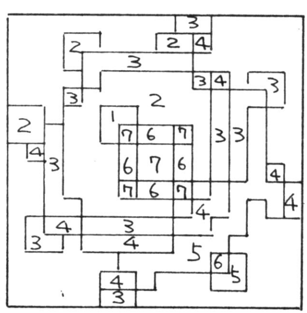
36



ジアラ同様，35～38を連続して書き換え，回転する。



37

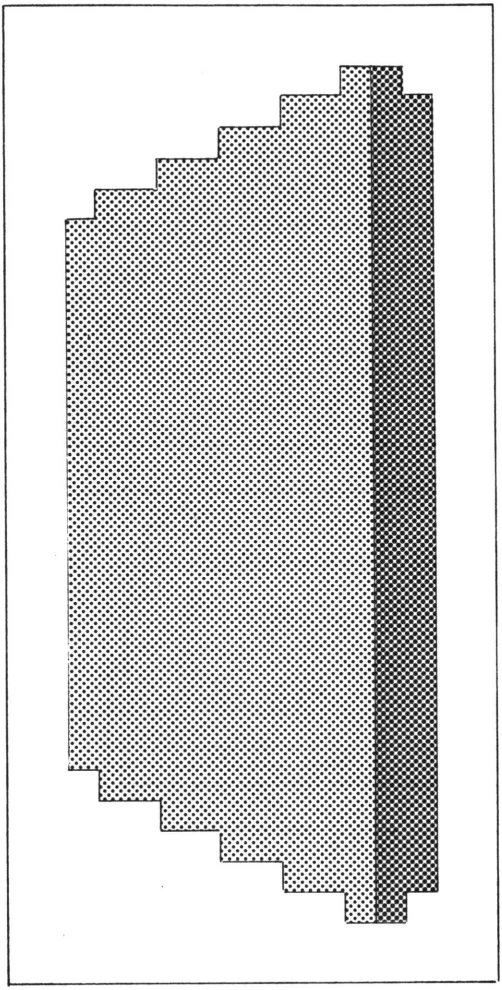


38

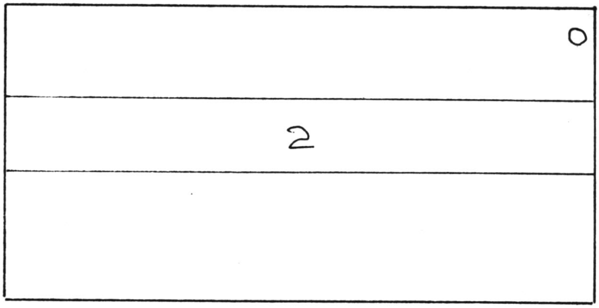
BACURA

バキュラ

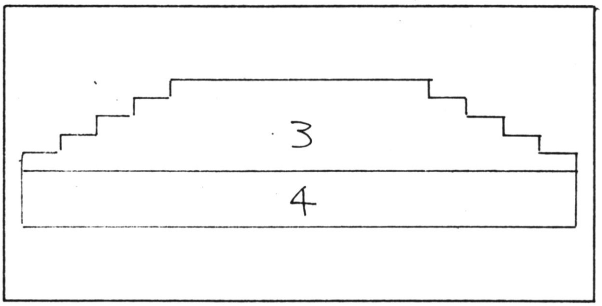
51
32×16 ドット



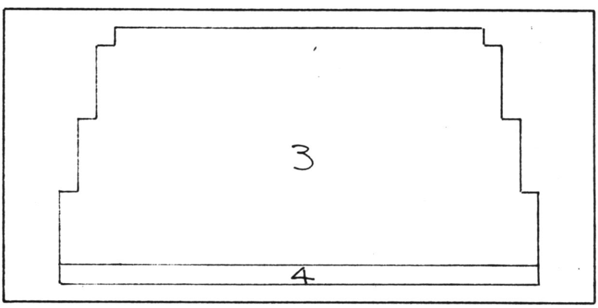
何発撃とうが破壊不能!!



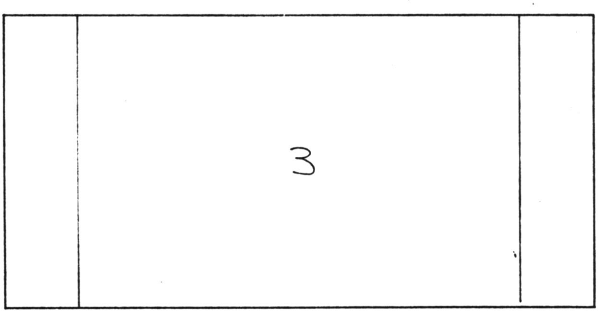
49



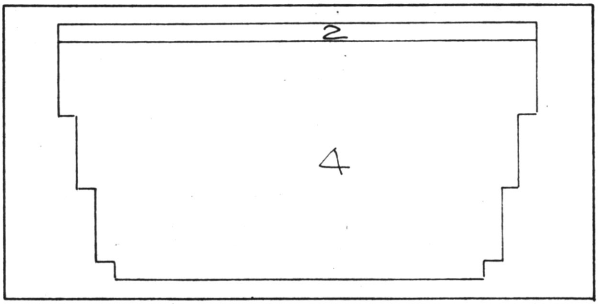
50



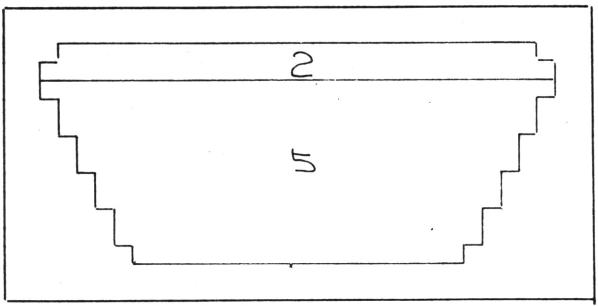
52



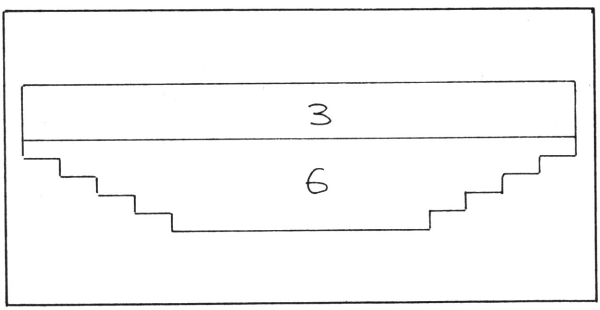
53



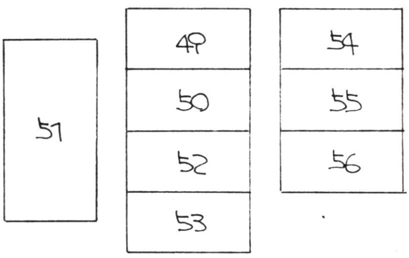
54



55



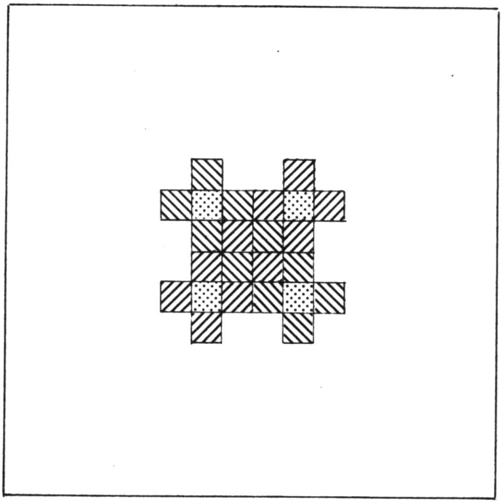
56



49～56を連続して書きかえる。

GIDDO SPARIO

ギドスパリオ



POINT 10 pts

ランダムな位置からソルバルウに向かって来る。

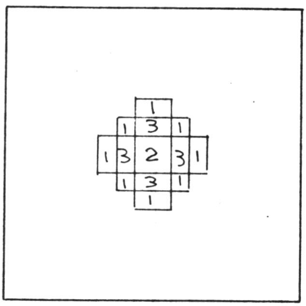
スパリオ・カラー

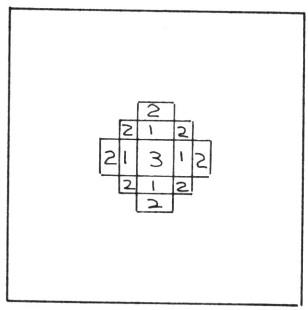
0 無色

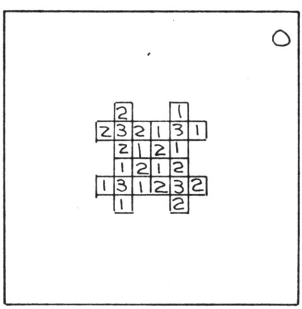
1 赤

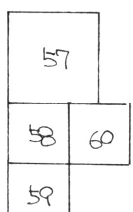
2 白

3 青





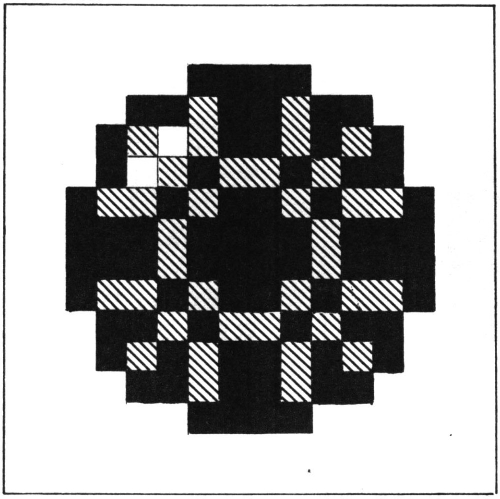




57～60までを連続書きかえ。

なお、着色はほんの一例に過ぎない。

GARU ZAKATO　ガルザカート



67

POINT　　1000 pts

ランダムな位置から真直下に下がり，あらかじめ決定された中央付近で炸裂し，円形に16発の弾と十字形にB・Sを4発出す。弾はゴラスターのキャラを使用している。B・Sはソルバルウに近ずく性質があるので回転させることが可能だが破壊はできない。次のB・Sが出ると消滅する。

注：ガルザカート・ブラグザカート・ザカートはゼビウスカラーである。

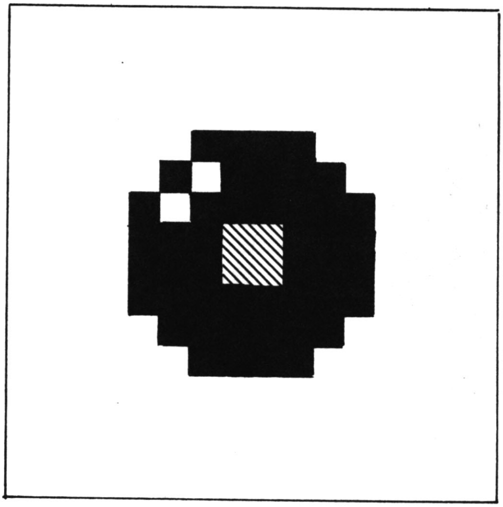
67

注：B・S＝ブラグ・スパリオ

BRAG ZAKATO

ブラグ
ザカート

62



62

◦ POINT　　600 pts

150pts ザカートとほぼ同じであるが，90°の扇形に5発の弾を撃つ。

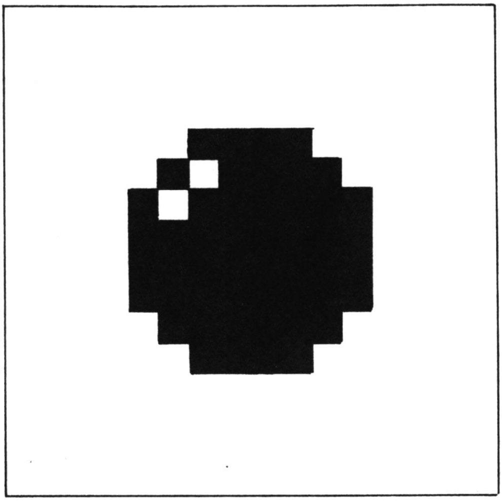
◦ POINT　　1500 pts

300pts ザカートとほぼ同じで，他は上と同じ。

(先ビザカートを参照の事)

ZAKATO

ザカート



63

☆ザカートS (Straight, scroll)

○ 100 pts

画面中央付近にランダムに出現し，真直下に下ってランダム（出現時に決定済）で消滅し，弾を撃つ。

○ 150pts

上とほぼ同じで，ソルバルウが接近すると消滅・弾撃ち。

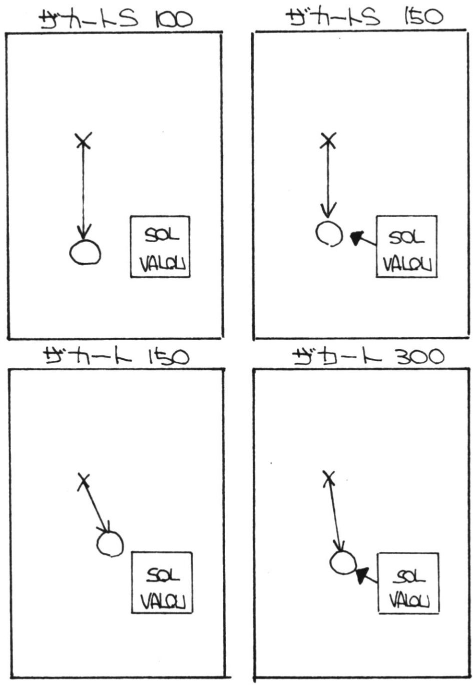
☆ザカート (Normal)

○ 150 pts

100pts ザカートSと同じで，ソルバルウに向かってくる

○ 300pts

150 pts ザカートSと同じで，ソルバルウに向かってくる。



63

左図において…

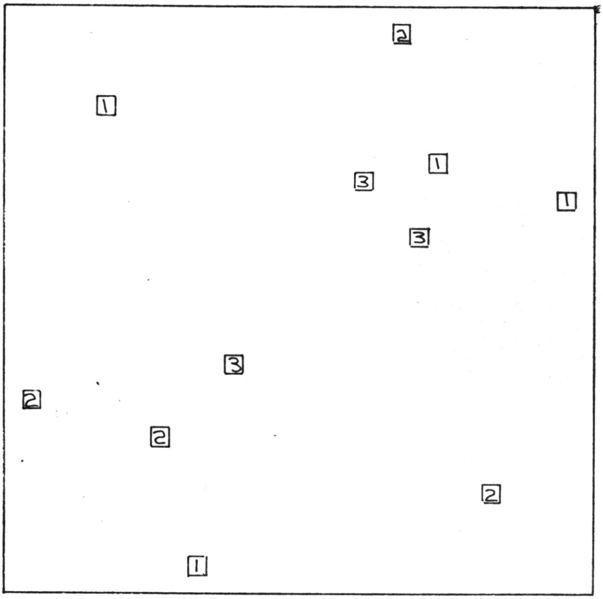
X…… ザカート出現場所

↓…… 〃 の移動

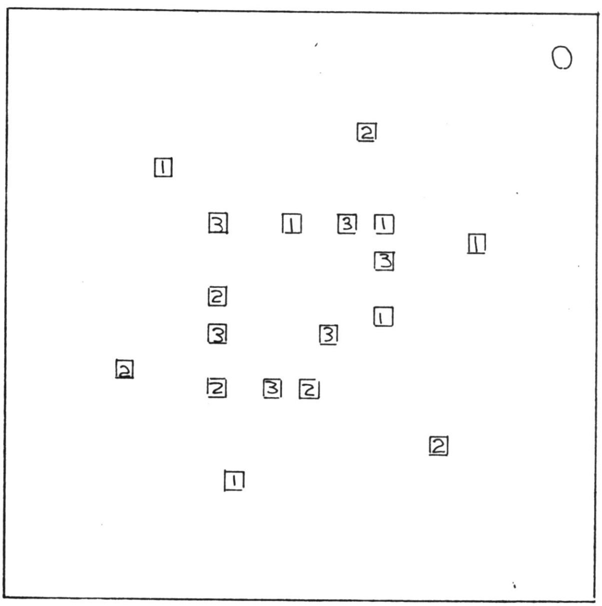
○…… 〃 の消滅・弾撃ち

◤…… ソルバルウの移動

です。



← 65　32x32dot



← 66　32x32dot

ザカート
ブラグザカート
出現・消滅
パターン

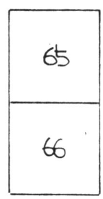
カラー

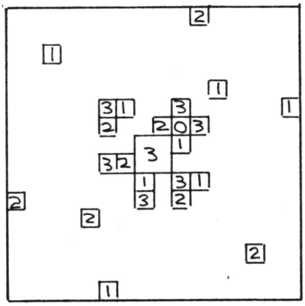
0　無色
1　白
2　オレンジ
3　薄青

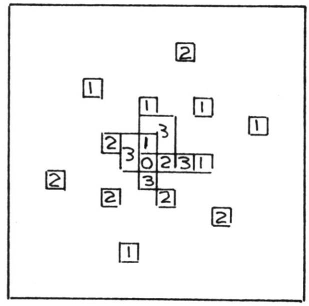
消滅時のキャラはすべてを白にして逆再生をしたものと思われる。

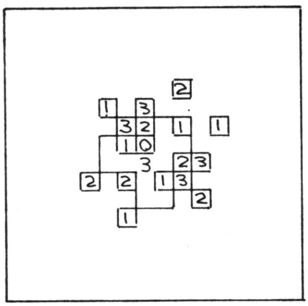
出現
65→66→67→
68→69→70

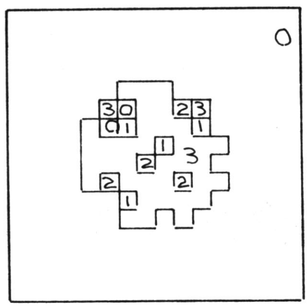
消滅
70→69→68→
67→66→65



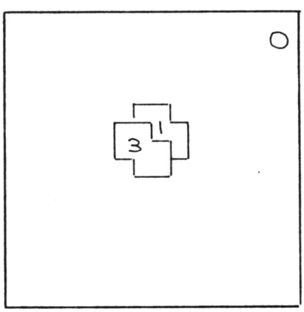

67

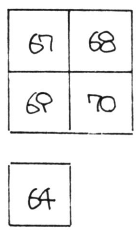
68



69

70


ブラグスパリオ


64

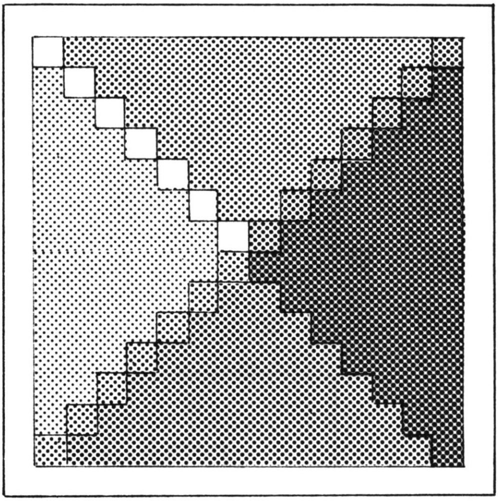


ジェミニ カラー

0	無色
1	赤
3	白

BARRA

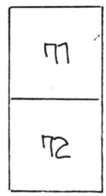
バーラ



77

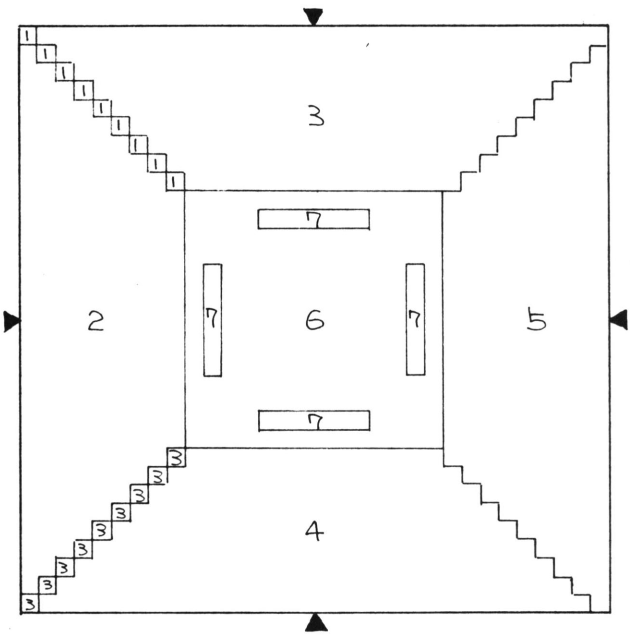
POINT ・100pts

ゲーム進行への影響はない。



GARU BARRA

ガルバーラ



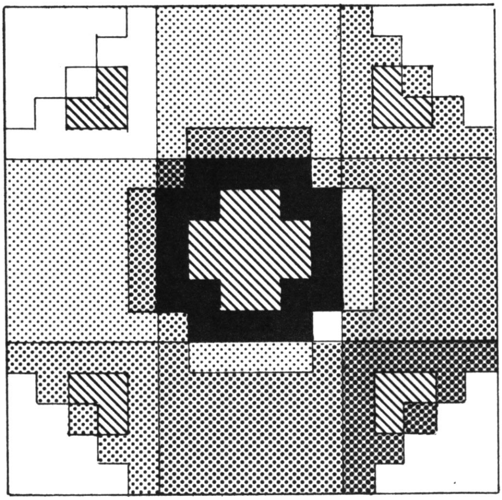
POINT
300pts

大型ピラミッドの基部にバーラをのせてあるだけで、バーラ同様影響はなし。

72
32×32dot

DEROTA

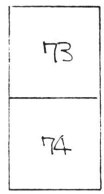
デローダ



73

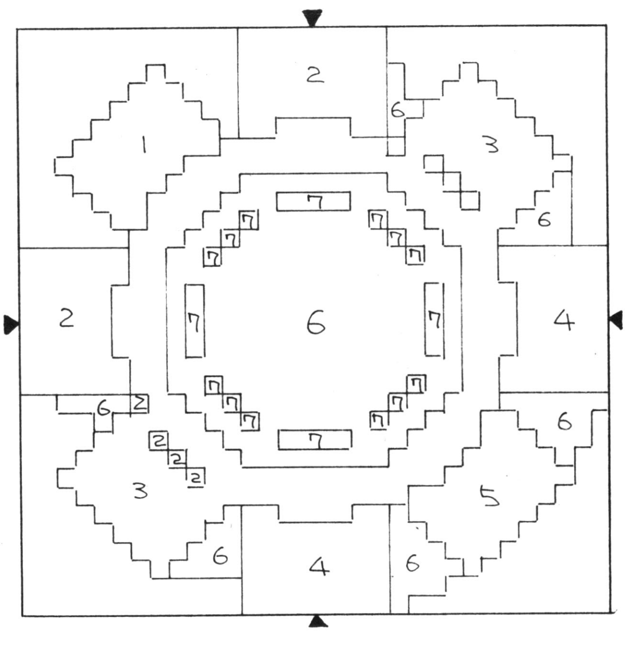
POINT 1000pts

ソルバルウに向けて弾を撃つ。ログラム同様、画面下方に来ると弾を発生しなくなる。



GARU DEROTA

ガルデローダ



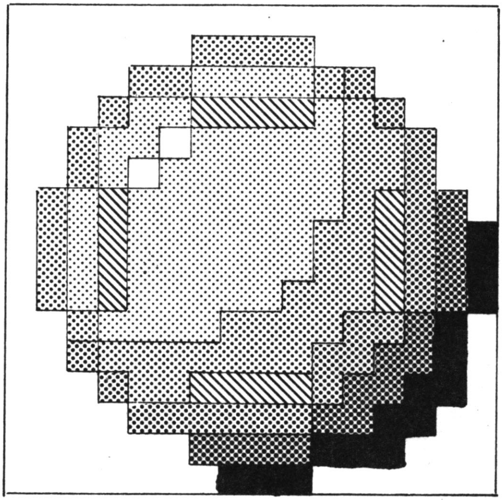
POINT 2000pts

ガルバーラ同様、32x32dotのキャラクターの上にデローダが乗っているだけである。

74
32x32dot

ZOLBAK

ゾルバク



75

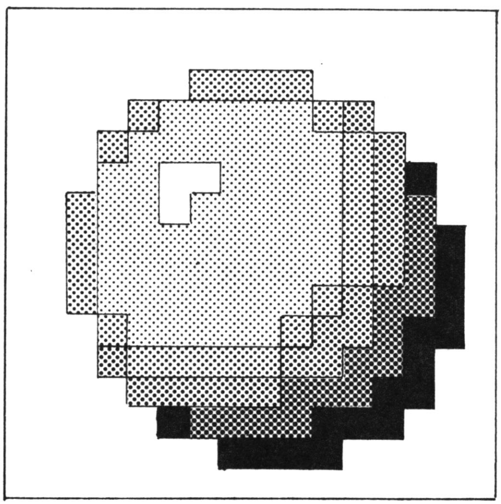
POINT　200 pts

敵の攻撃ランクを2段階易しくする。
但し，破壊すればの話。

75

LOGRAM

ログラム

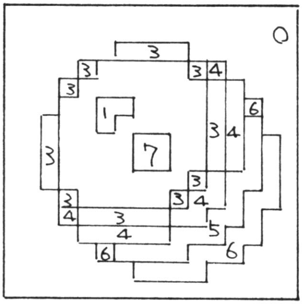


76

POINT　300 pts

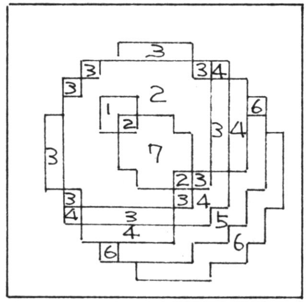
ソルバルウに向けて時々弾を打つ。
画面下方（ゲームの進行状態により決定）に来ると撃ってこなくなる。

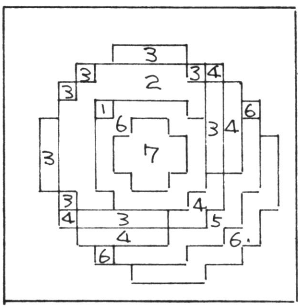
76



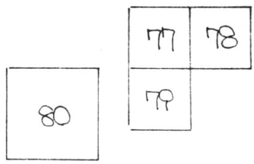
77

78



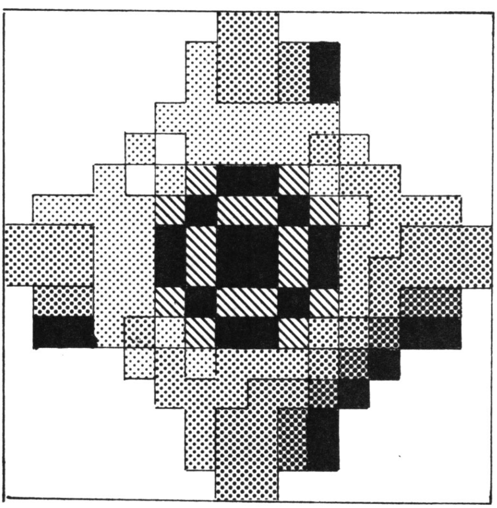


79



BOZA

ボザ



80

POINT　　2000 pts

連結されたログラムとの同時撃ちで2300, 2600 pts とれる。

POINT　　600pts

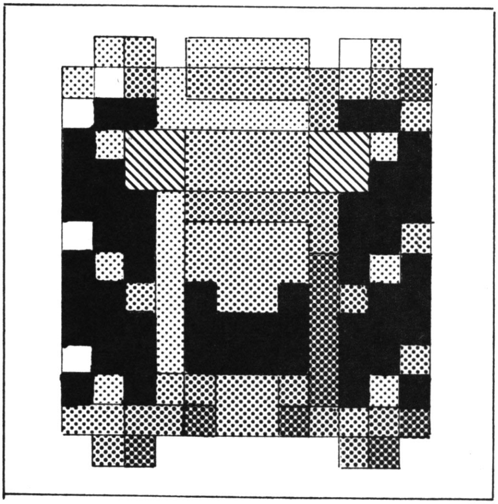
ログラムを1個でも破壊すれば600ptsに成り下る。上と同様，900 pts, 1200 pts どりも可能である。

GROBDA

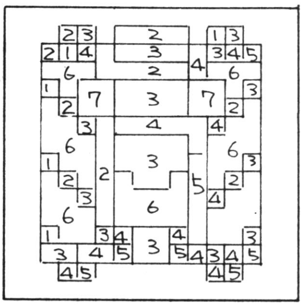
グロブダー

POINT
200～10000 pts

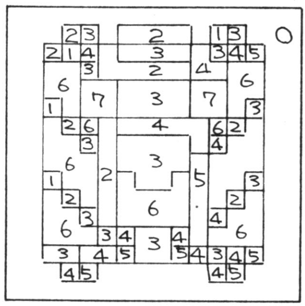
9種類ある。次ページ参照。



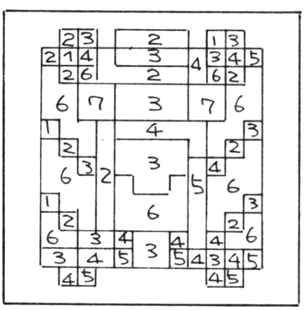
81



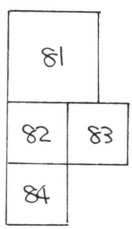
82



83



84



- TYPE 1
  200pts ……… STOP （水上の物は破壊跡なし）
- TYPE 2
  400pts ……… RUN （水上のものもあり）
- TYPE 3
  600pts ……… STOP（照準接近）→ RUN（水上のものもあり）
- TYPE 4
  800pts ……… STOP（ブラスター接近）→ RUN → STOP
- TYPE 5
  1000pts ……… RUN（照準接近）→ STOP → RUN
- TYPE 6
  1500pts ……… STOP（ブラスター接近）→ BACK → STOP
- TYPE 7
  2000pts ……… RUN（照準接近）→ DUSH → RUN
- TYPE 8
  2500pts ……… RUN（ブラスター接近）→ BACK → RUN（水上有）
- TYPE 9
  10000pts ……… STOP（ブラスター接近）→ DUSH の繰り返し

ゼビウスカラー

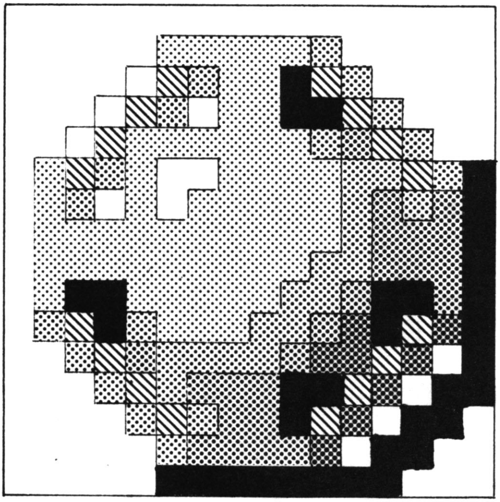
0	無色	4	↓ 暗
1	白	5	ほとんど黒
2	明 ↑	6	黒
3	グレー ↓	7	点滅赤

DOMOGRAM

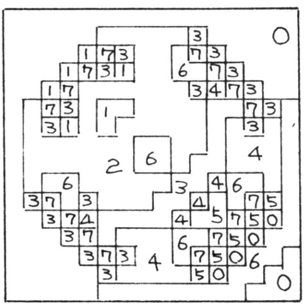
ドモグラム

POINT . 800 pts

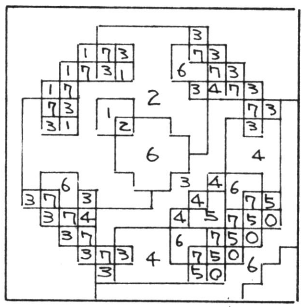
決められたデータによって動く。斜めに移動する時は若干速い。



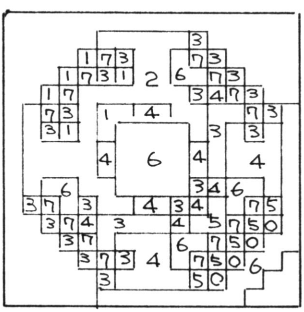
85



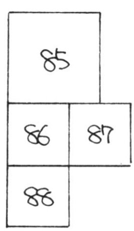
86



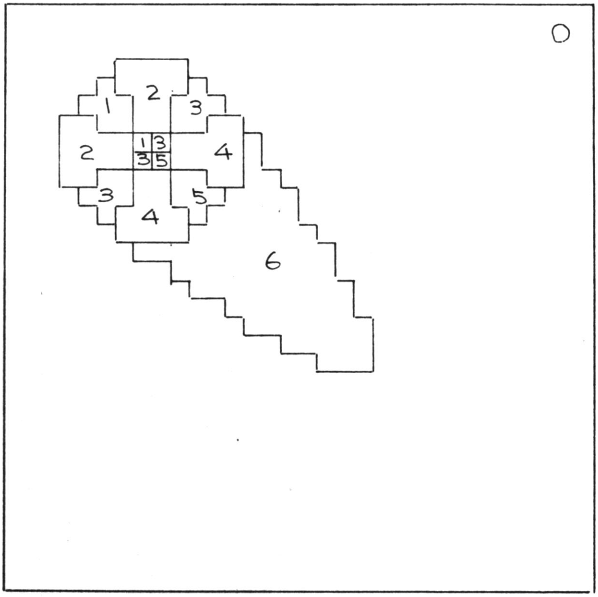
87



88



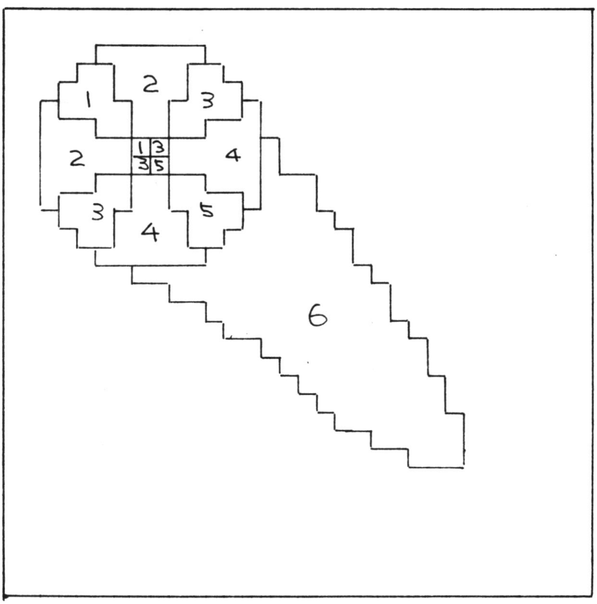
SOL ソル

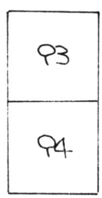


POINT 2000pts

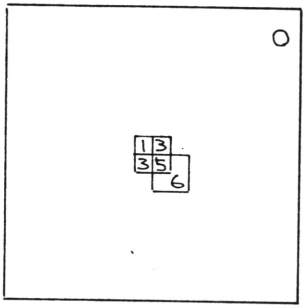
出現,破壊共に 2000ptsで計46本有るのだが,その内1本はプログラム・ミスで出現しない。

93
32X32 dot

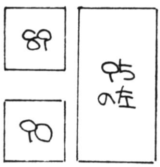


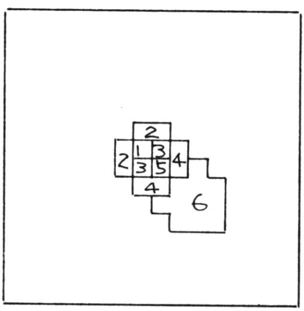


94
32X32dot

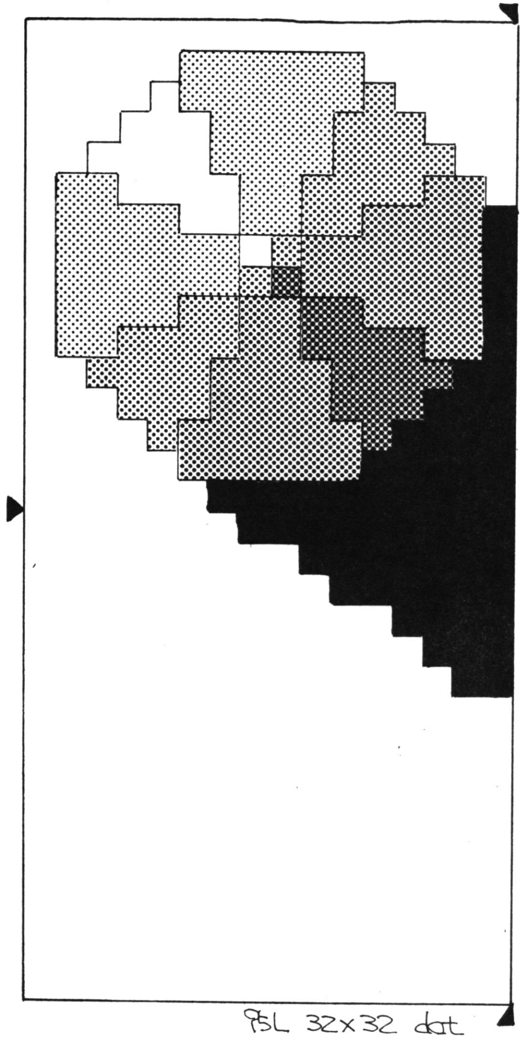


89



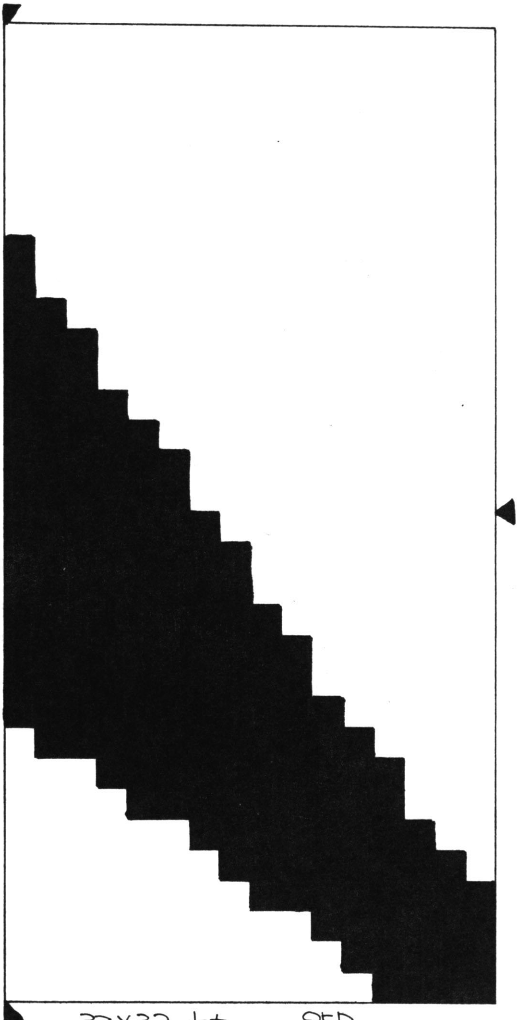


90

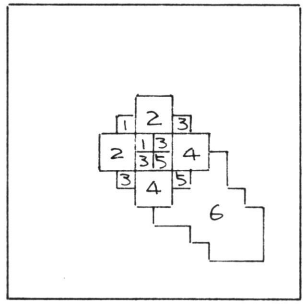


95L 32x32 dot
(Left side)

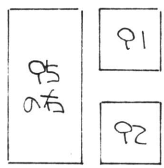
CAUTION! 構成の関係上，順序がSWAPしています。

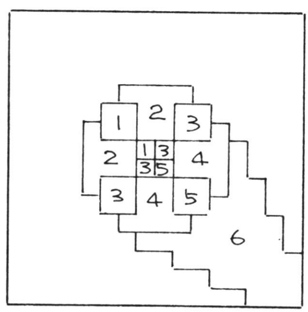


32X32 dot 95R
(Right Side)



91



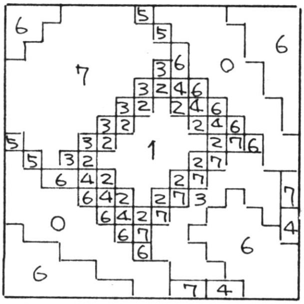


92

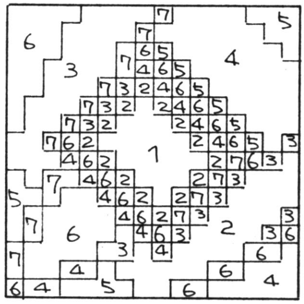
ARGO アルゴ

- POINT 1000pts ……アルゴ
- POINT 4000pts ……コア

ゴラグザは破壊不能。



105

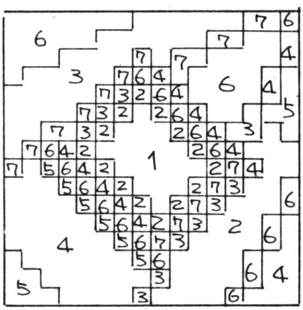


106

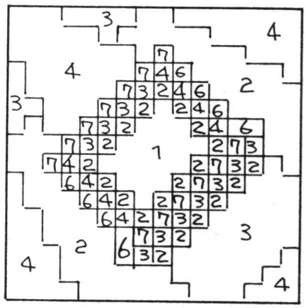
ジェネッスカラー

0	無色
1	点滅赤
2	黒
3	青緑
4	ザガリ
5	グレー
6	
7	白

↑暗 ↓明



107



108

左上	右上
左下	右下

↕

105	106
107	108

アルゴ

アルゴもジェネッスカラーである。

ジェネッス

114	115	116
120	121	122
126	127	128

PAGE 38

117	118	119
123	124	125
129	130	131

PAGE 39

132	133	134
138	139	140
144	145	146

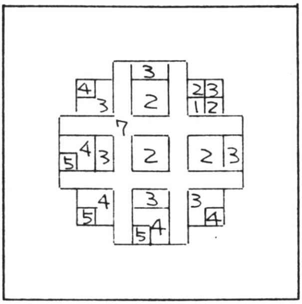
PAGE 40

135	136	137
141	142	143
147	148	149

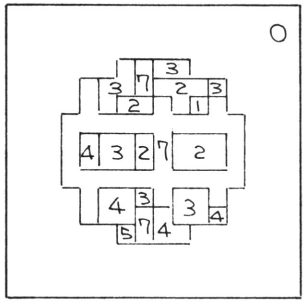
PAGE 41

BRAGZA

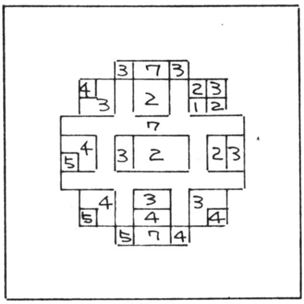
ブラグザ



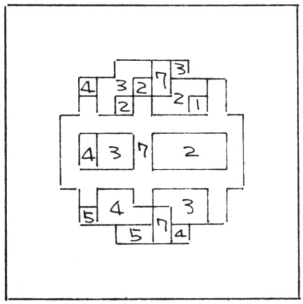
109



110

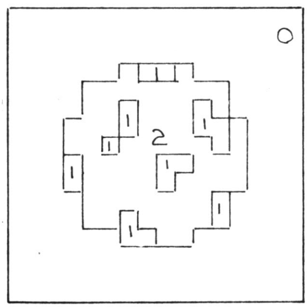


111



112

コアー ↓



113

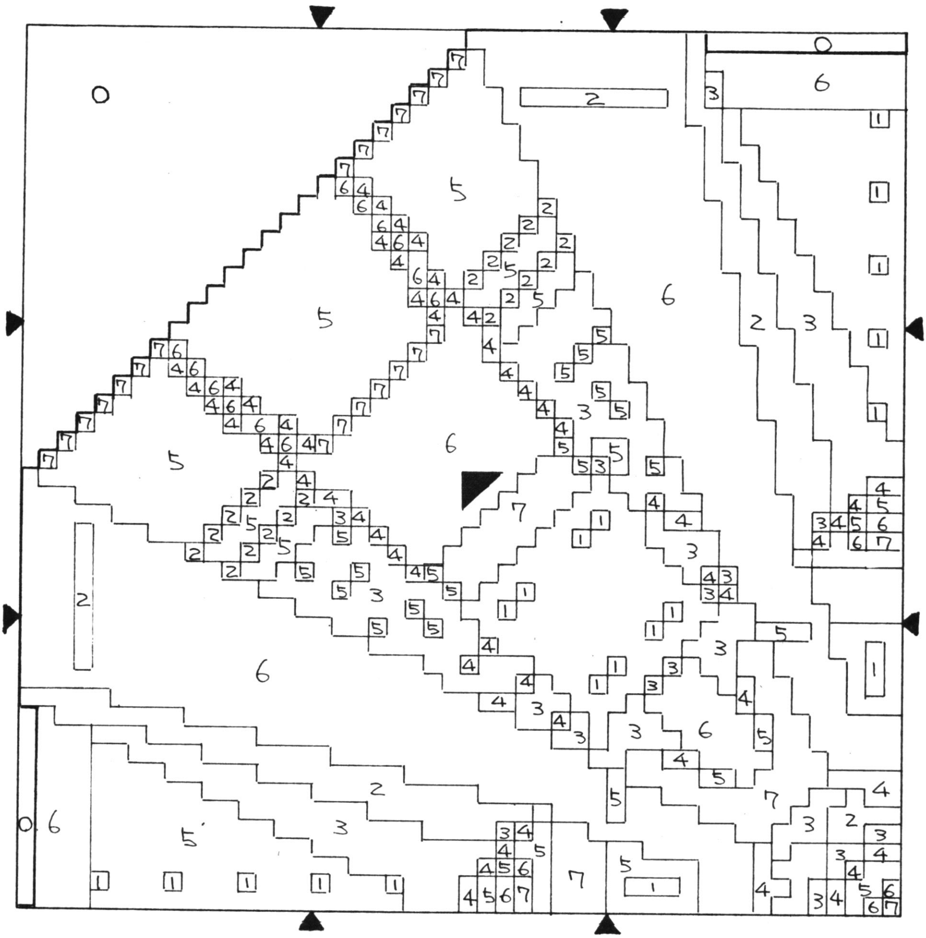
109	110
111	112
	113

コアーカラー

0	無色	ジェネッス
1	赤	中央部に重
2	黒	ねる。

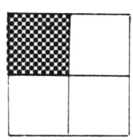
ANDOR GENESIS

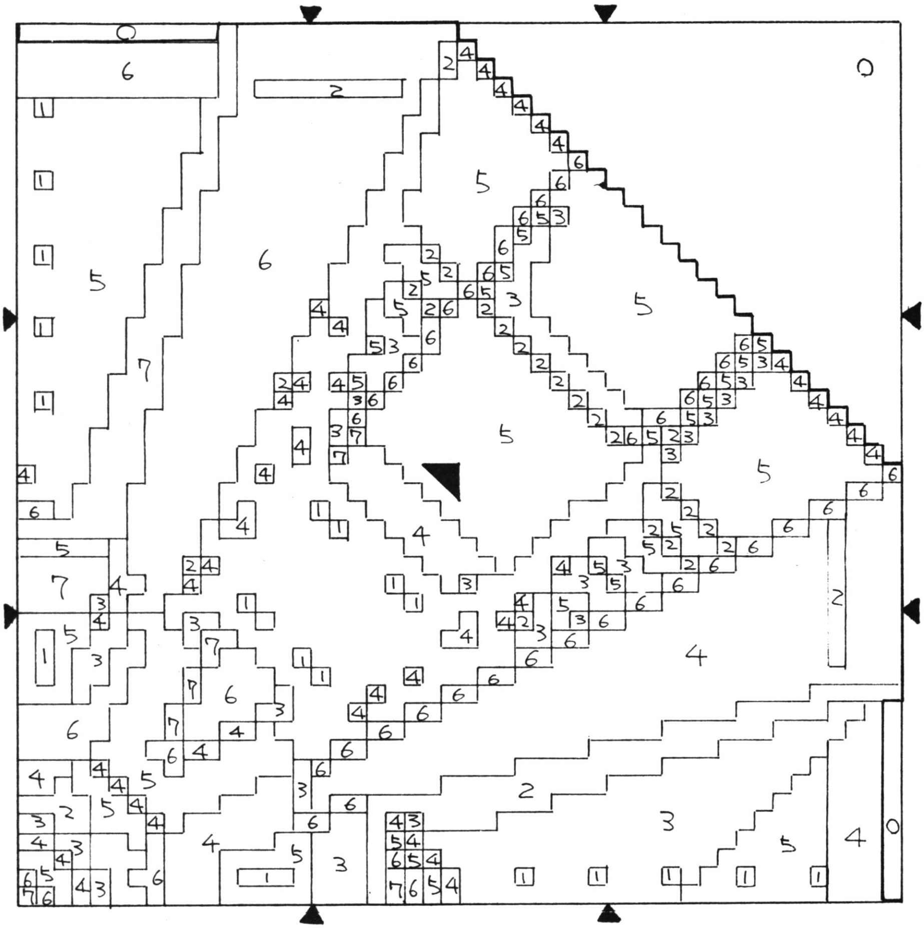
アンドア
ジェネシス



48dot X48dot

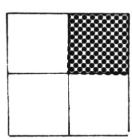
◤に 左上アルゴ (CHARACTER No.105)の
左上が重なる。

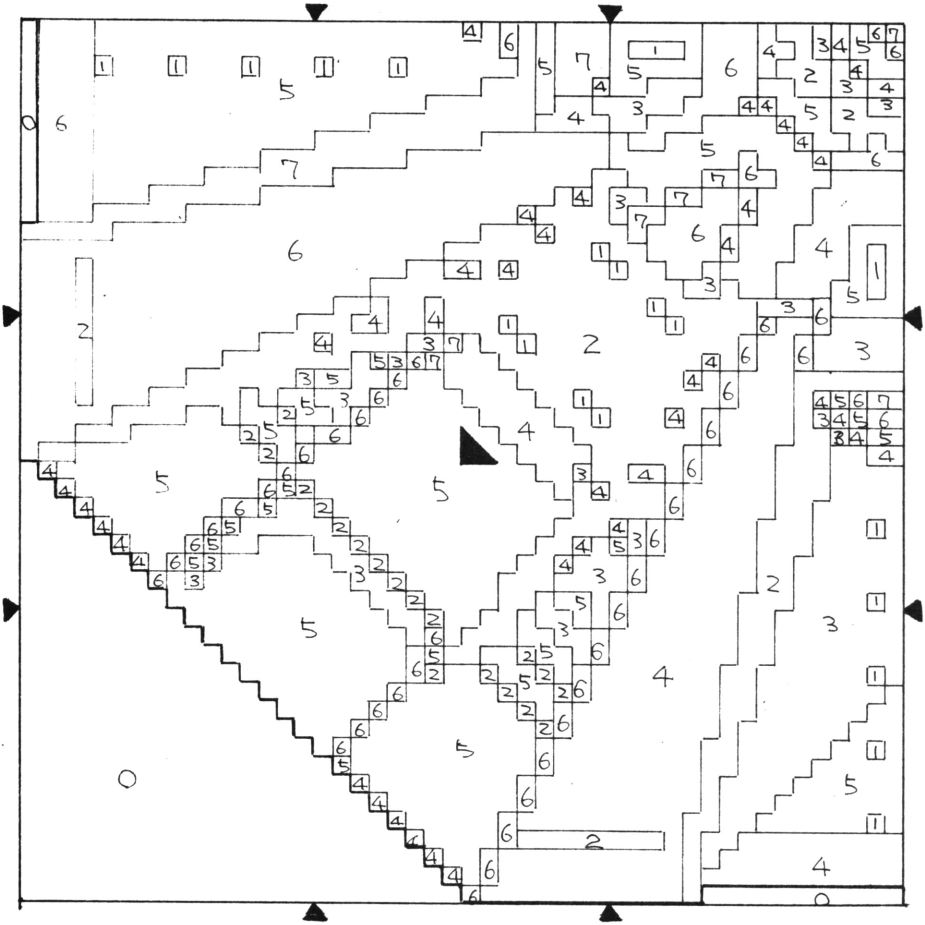




48dot x 48dot

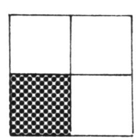
◥に 右上アルゴ（CHR No.106）の右上が 重なる。

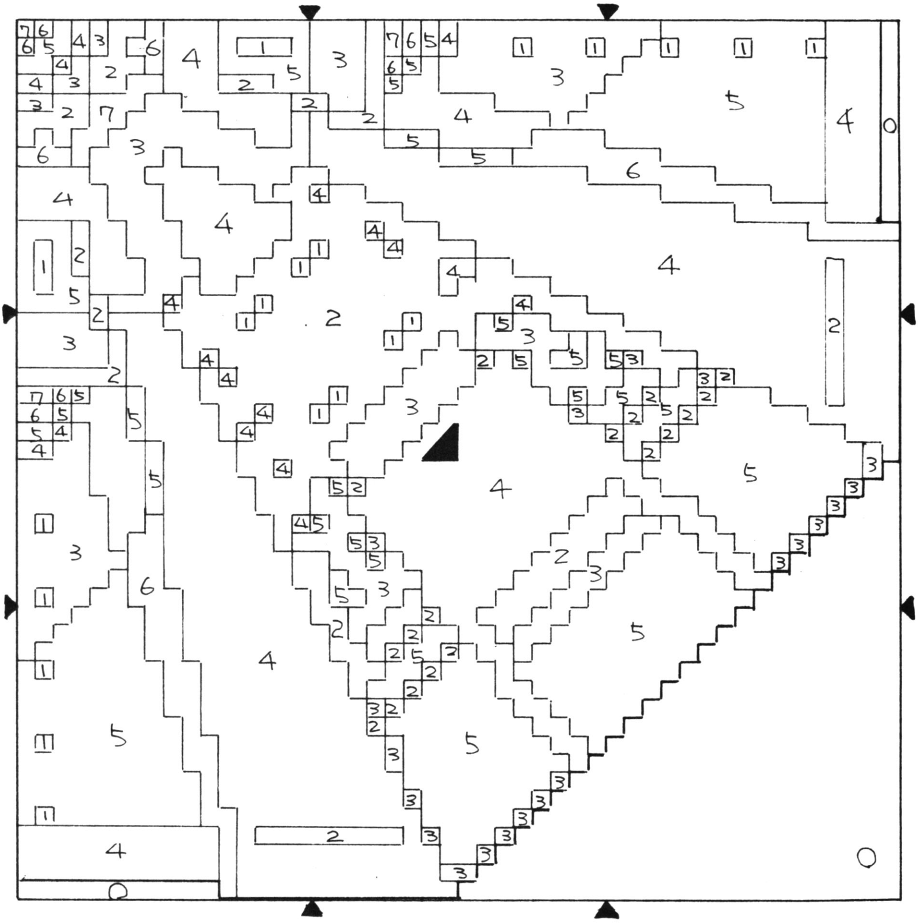




48dot x 48dot

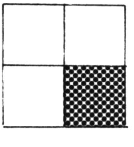
◣ に 左下アルゴ (CHARACTER No. 1017)
左下が重なる。





48dot x 48dot

◢ に、右下アルゴ (CHR No.108)
右下が重なる。



SOL VALOU

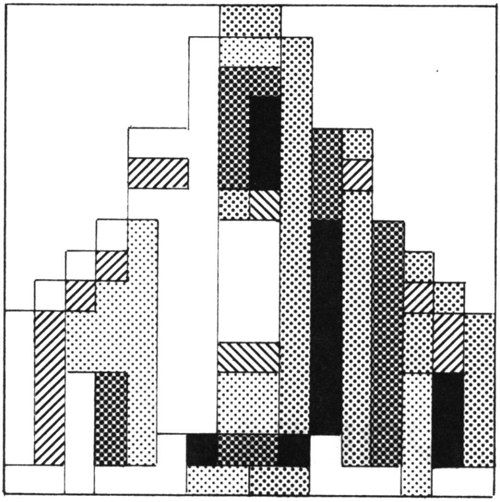
ソルバルウ

ソルバルウとそのグループキャラクターである。

カラーは各指定に従う。

SOL VALOU

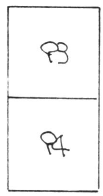
ソルバルウ



93

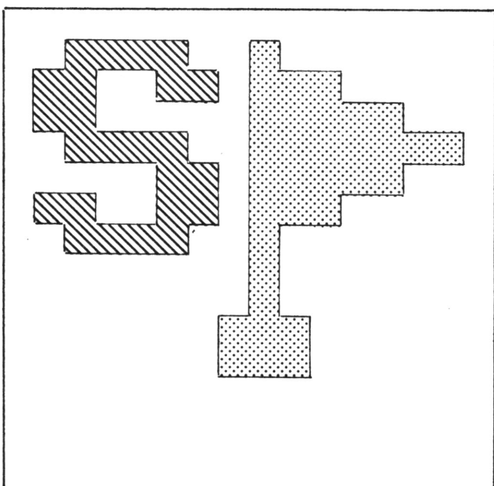
ソルバルウ・カラー

0		透明(無色)
1		白
2		↑明
3		グレー
4		↓暗
5		黒
6		赤
7		青



SPECIAL

スペシャル



94

フラッグ・カラー

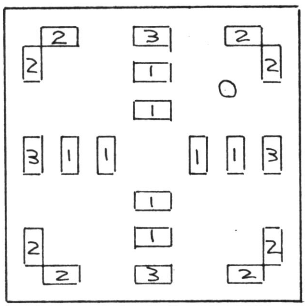
0		無色
1		赤
2		黄

POINT 1000 pts

出現で1000pts，通過で DIP SWより 1 SHIP ADD or BONUS 10000pts。トーロイドと同じ出方をする。計4本ある。

AIM

エイム



95

下に地上物（ソルを含む）が在ると、十字の端が赤く光る（左図は光った状態）。スペシャルには反応しない

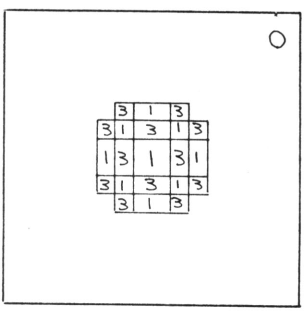
カラーコード

0	無色
1	白
2	青
3	赤



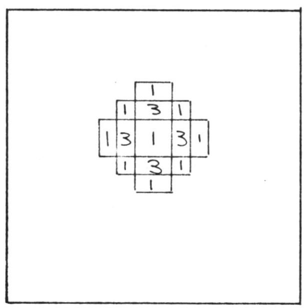
BLASTER

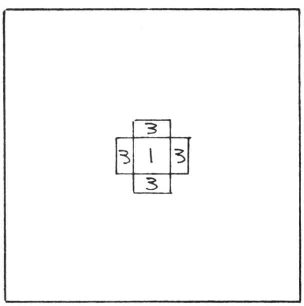
ブラスター



96

97



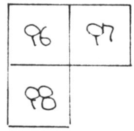


98

着色は一例。

カラーコード

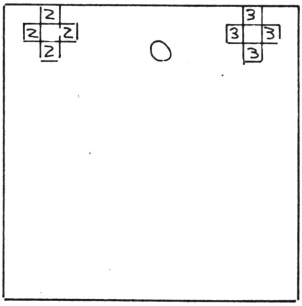
0 無色
1. 白
2. オレンジ
3. 薄青



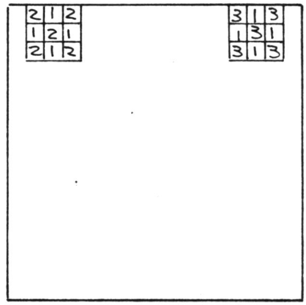
98はスパリオ（散弾）でもあり、32方向・最大19発である。

ZAPPER

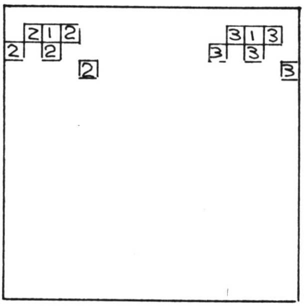
ザッパー



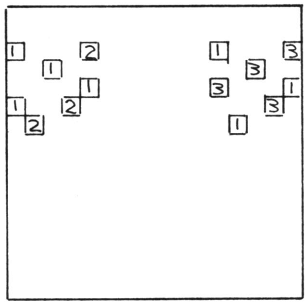
99



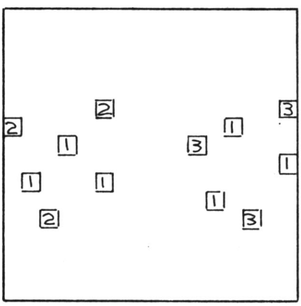
100



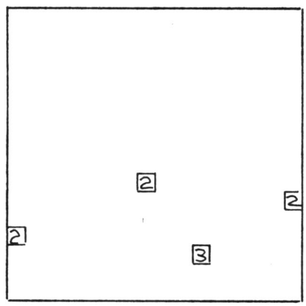
101



102



103



104

カラー・コード

0　無色
1　白
2　オレンジ
3　薄青

99	100
101	102
103	104

100〜104 は ザッパーがバキュラに当った時のキャラクター。

○ namco original　　10 pts

1P・2P共に，1エリア入口の森の右端にあるポイント（16×16 dot）を，ブラスターで撃つと出現する。確実に出すには，ゲームスタート直後，ソルバルウを右下端に寄せてブラスターを撃ちまくればよい。

メッセージは，下記の通り。

namco Original
program by EVEZOO.

また，デモ時の"namco"のロゴを改変すると，メッセージが変わり，下記の如く出る。

DEAD COPY making
under namco program

しかし，コピー品"BATTLES"の場合は，更に，コピー対策に対する対策が施されており，メッセージさえ変っている。

please enjoy this game.

森の中の"©namco"は，コピーメッセージになんら影響をおよぼさない事を付記しておく。

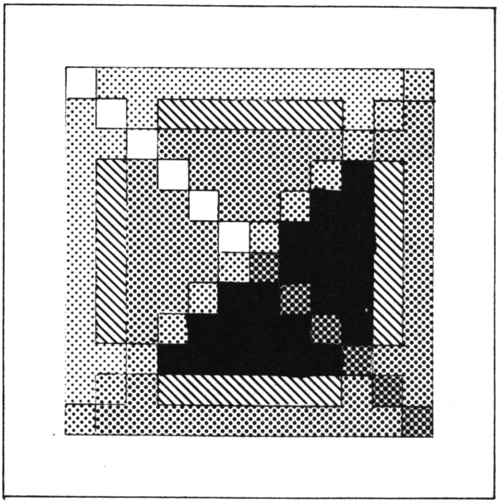
○ 犬
でない。　　プログラム，ない。

キャラクター，ない。

だから出ない。

SHEONITE

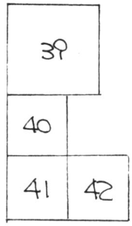
ツオナイト



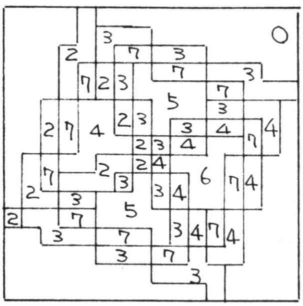
39

破壊不能

他の空中物が存在する時 出てこない時がある。



カラーはゼビウスカラーである。

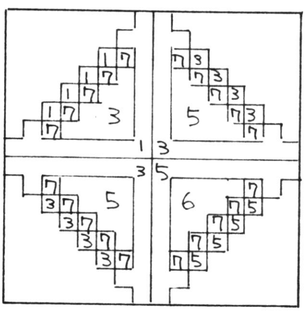


40

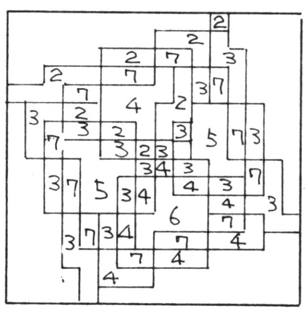
次ページ

43	44
45	46
47	48

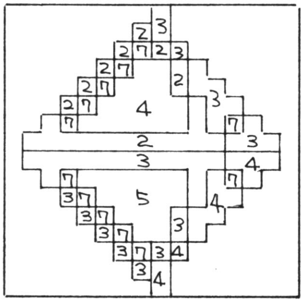
回転時には39〜42を使用し、結合時には43〜48を使う。(43,44・45,46・47,48が右左の組となる。)



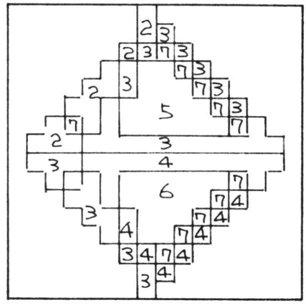
41



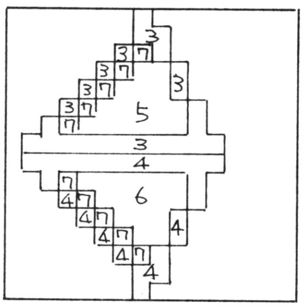
42



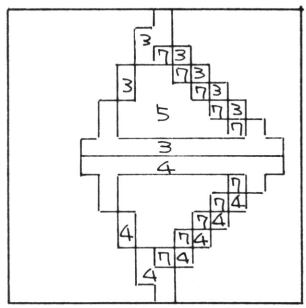
43



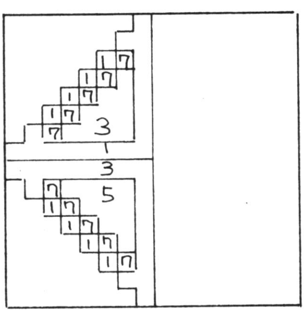
44



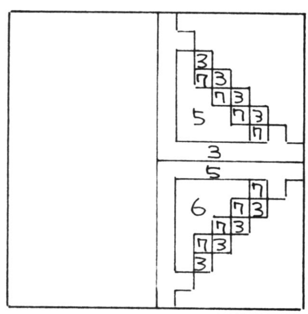
45



46



47



48

CRUSH PATTERN

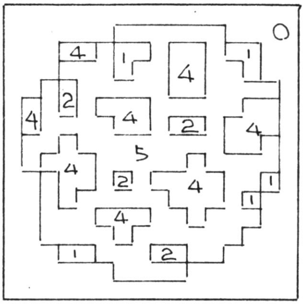
爆発パターン

各種の爆発パターンである。

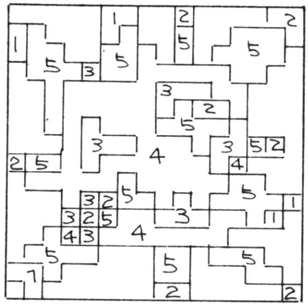
カラーは各指定に従う。

SURFACE

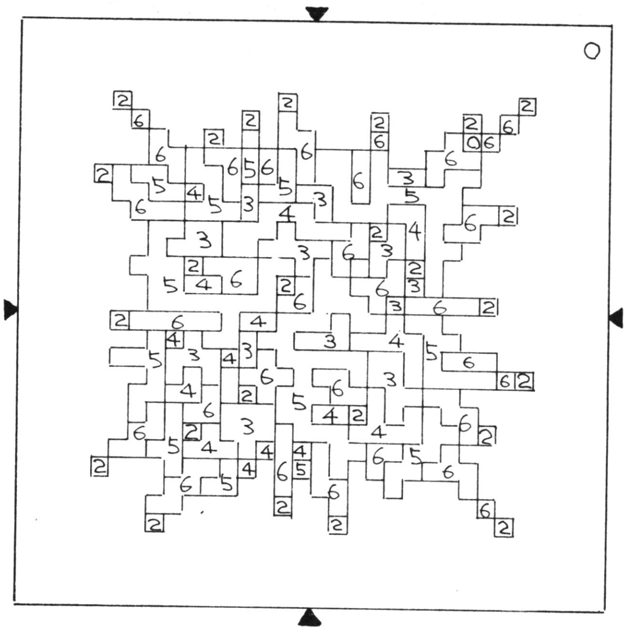
サーフェイス ウェポン・クラッシュ



150



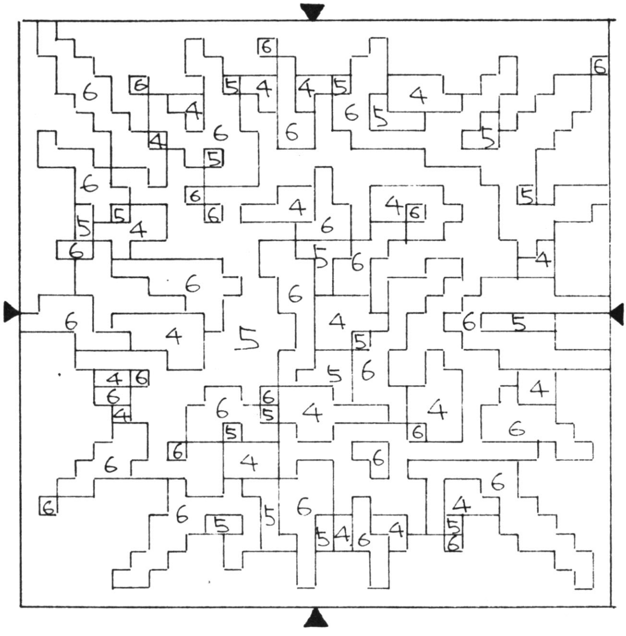
151



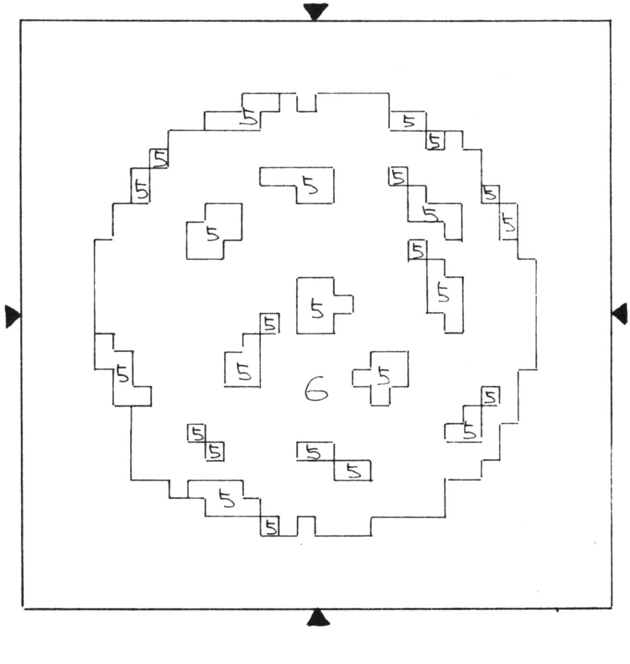
152
32x32dot

地上爆発カラー

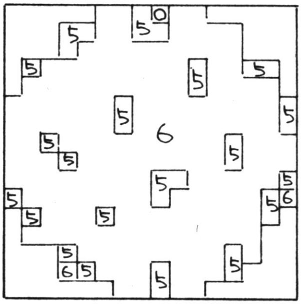
0 無色
1 ライトグレー
2 ダークグレー
3 白
4 黄色
5 オレンジ(朱色)
6 赤
7 ダーク・レッド



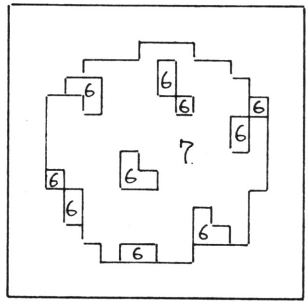
153
32×32 dot



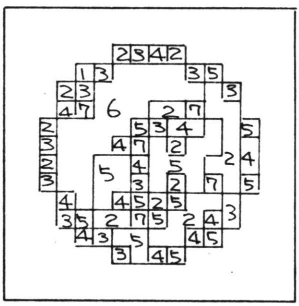
154
32×32 dot



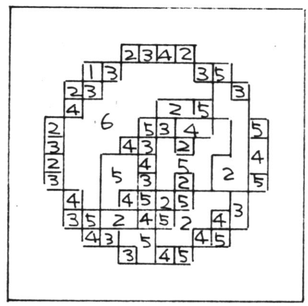
155



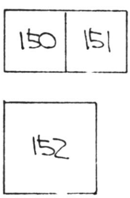
156



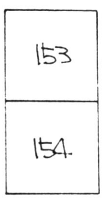
157



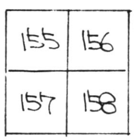
158



PAGE 52



PAGE 53

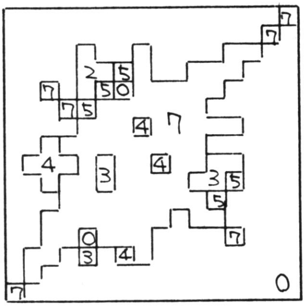


PAGE 54

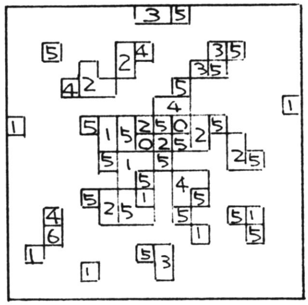
157，158は焼け跡であり、交互に表示される。

AIR

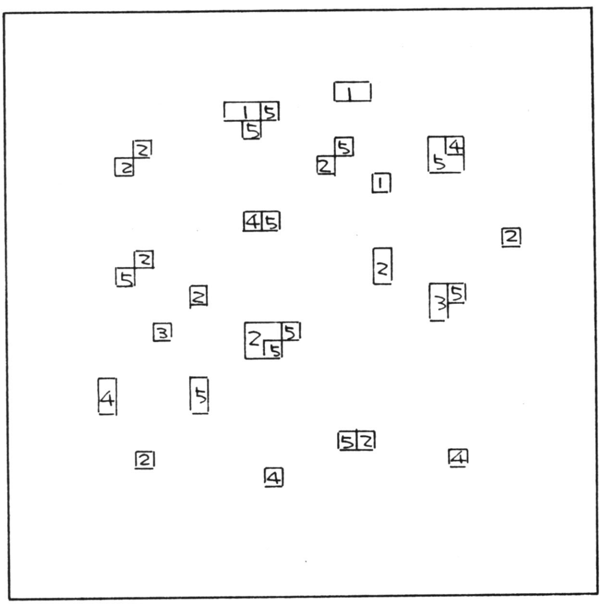
エアー ウェポン・クラッシュ



0 159



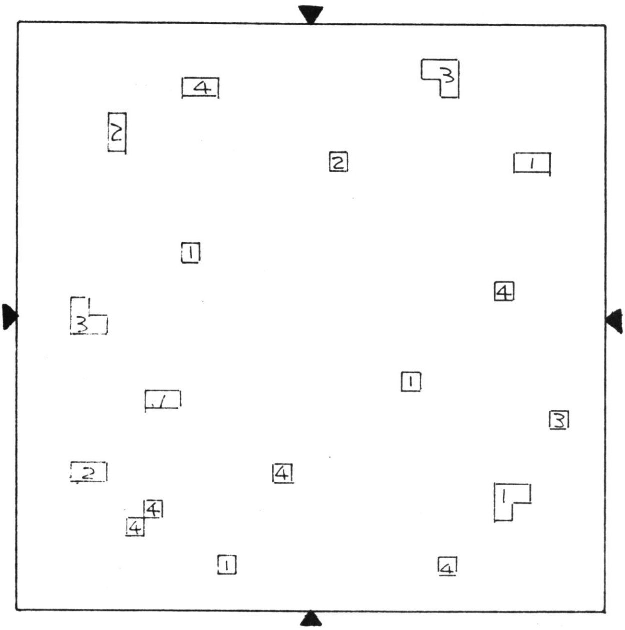
160



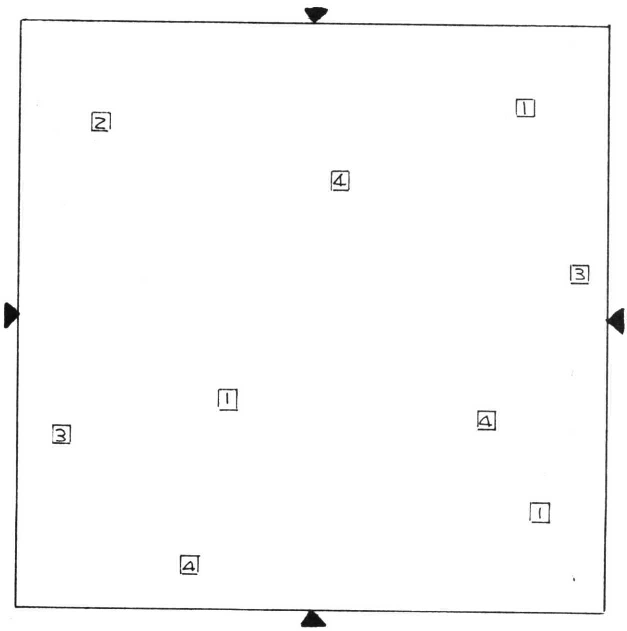
空中爆発カラー
(ゼビウス・カラー)

0 無色
1 白
2 ↑ 明
3 グレー
4 ↓ 暗
5 ほとんど黒
6 黒
7 点滅赤

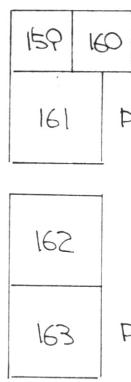
161
32×32dot



162
32x32dot



163
32x32dot

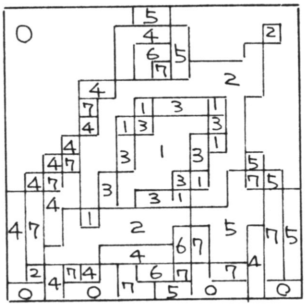


PAGE 55

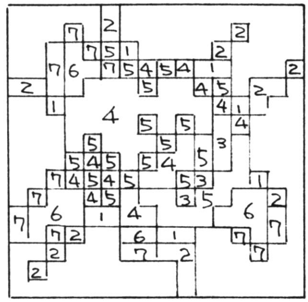
PAGE 56

SOL VALOU

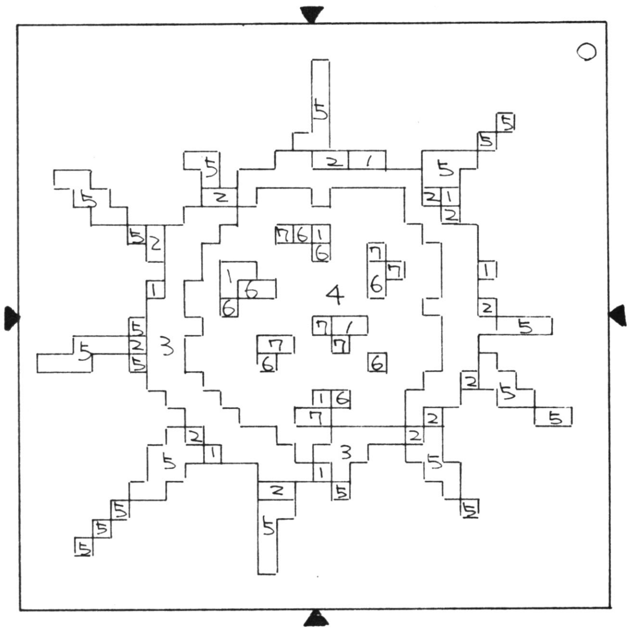
ソルバルウ・クラッシュ



164



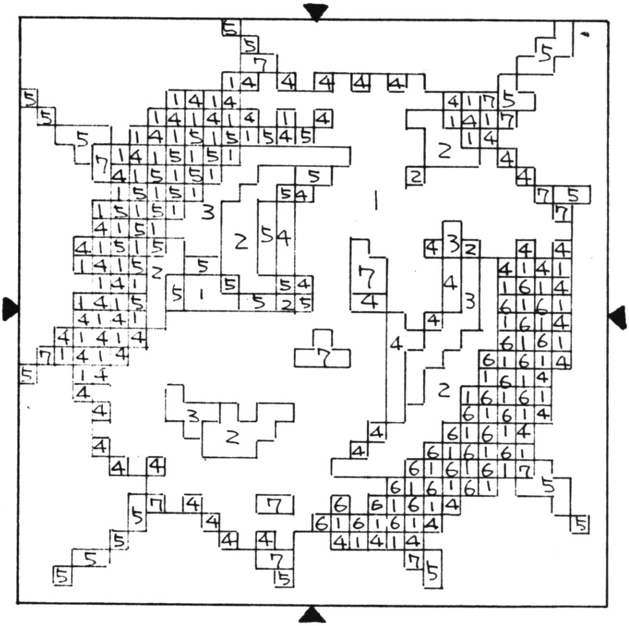
165



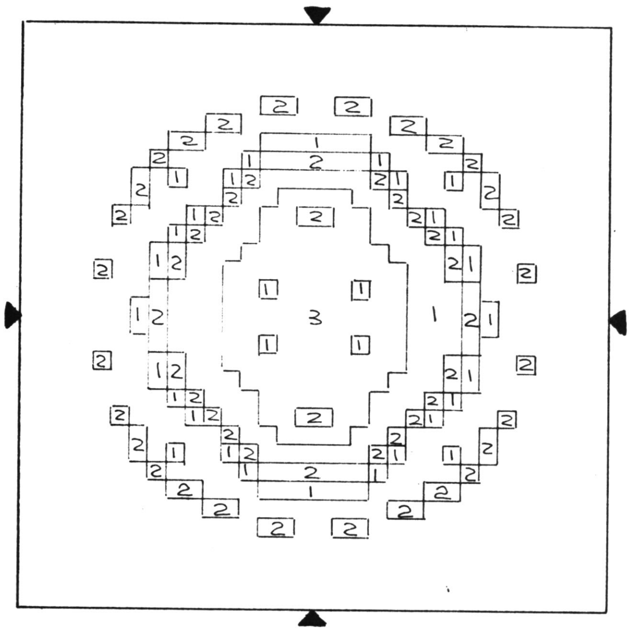
ソルバルウ
爆発カラー

0 無色
1
2
3
4
5
6
7

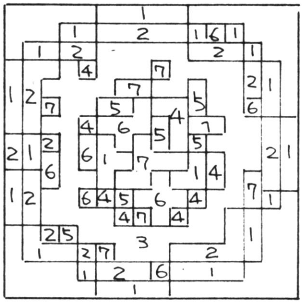
166
32x32 dot



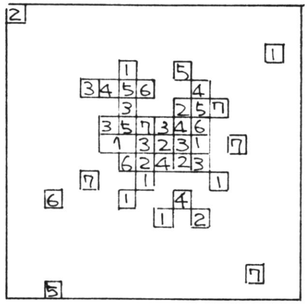
167
32x32dot



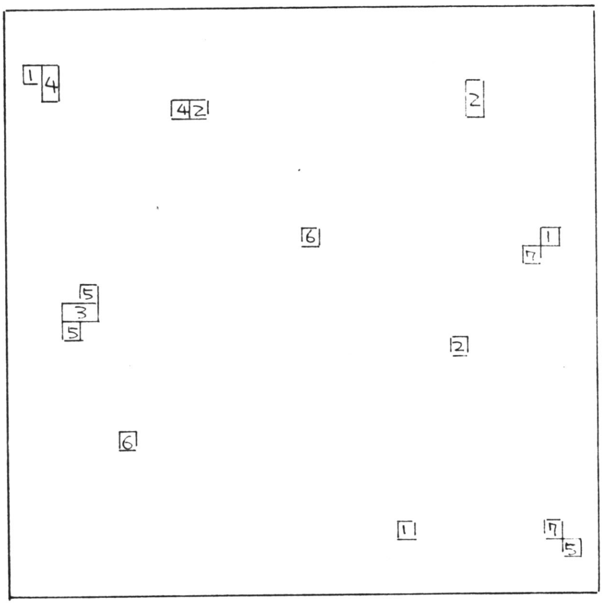
168
32x32dot



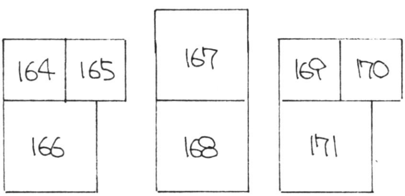
169



170



171
32x32 dot



PAGE 57 PAGE 58 PAGE 59

UNUSED CHARACTER

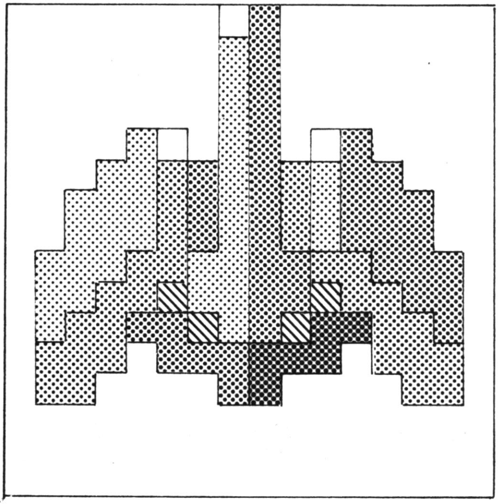
未使用キャラクター

ROMには入っているが，使用されていないキャラクターである。
（スーパーゼビウスは除く。）

カラーは各指定に従う。

GALBOSS

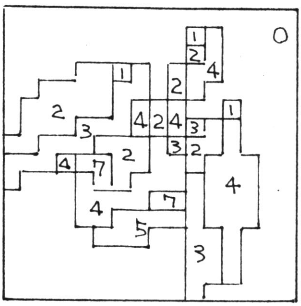
ギャルボス



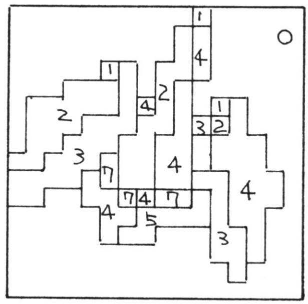
ギャルボス

172

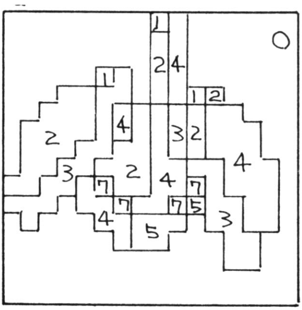
動かす為のプログラム及び出現させるデータは、無い。出現するのは他のものとキャラクターコードだけ入れ変わるためと推定される。



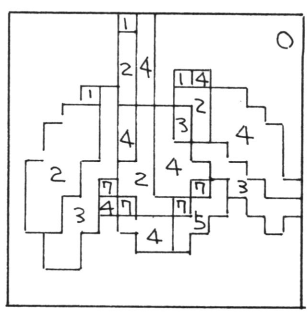
173



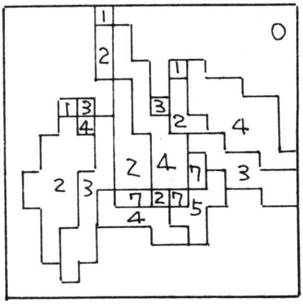
174



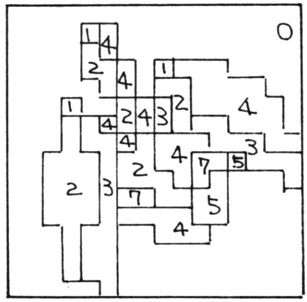
175

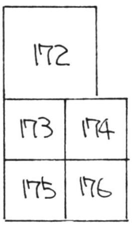


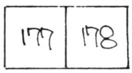
176



177 178



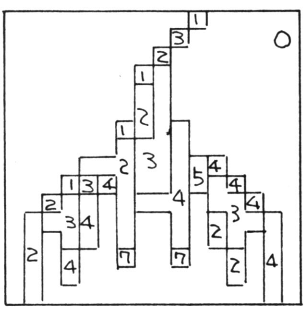




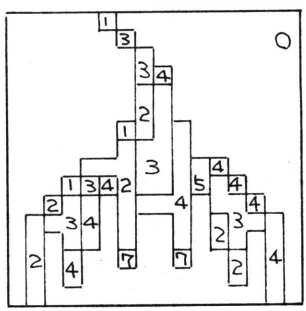
カラーは ゼビウス・カラー

SASORI

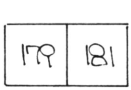
サソリ



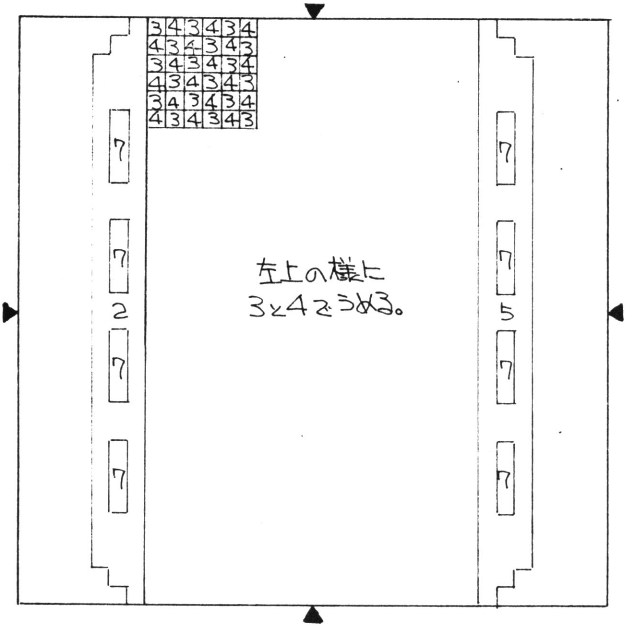
179 180



サソリ



カラーは ゼビウス・カラー



182

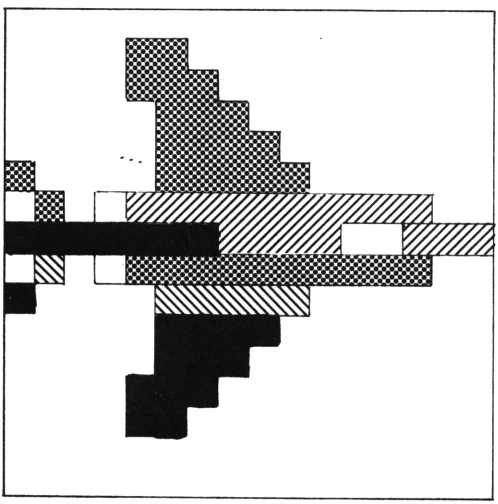


dot：36×36
カラーは
ゼビウス・カラー

← ブリッジ

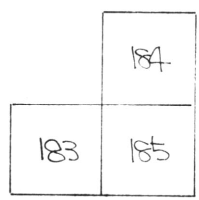
PHANTOM

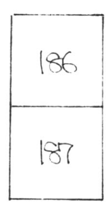
ファントム



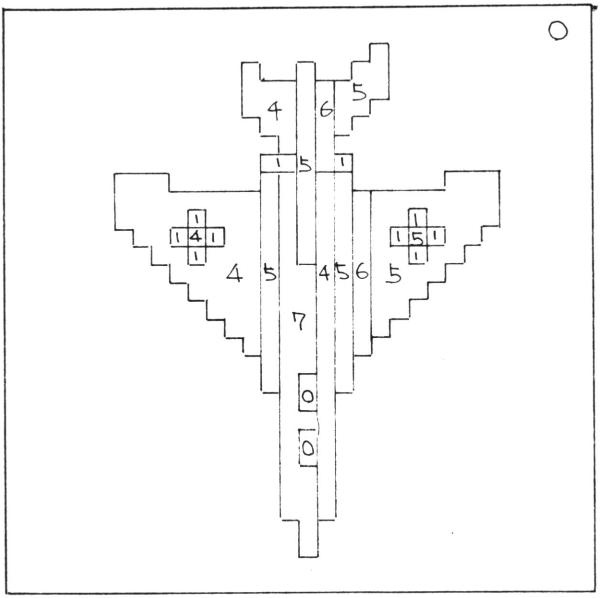
183

小ファントム（空中物）





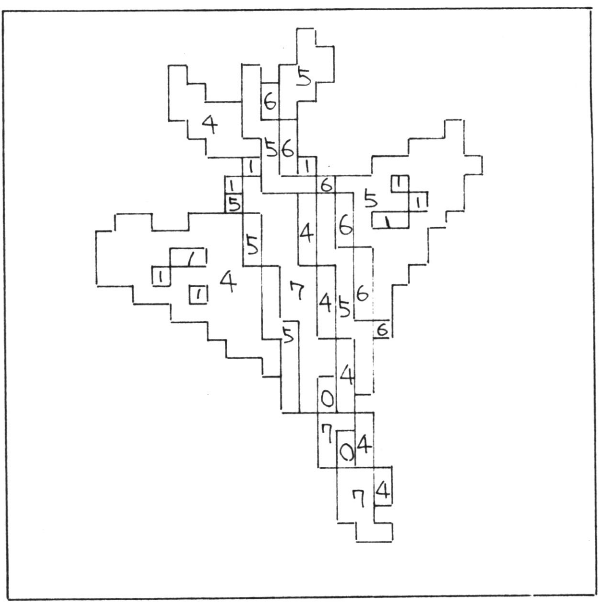
カラーは
ソルバルウ
カラー。



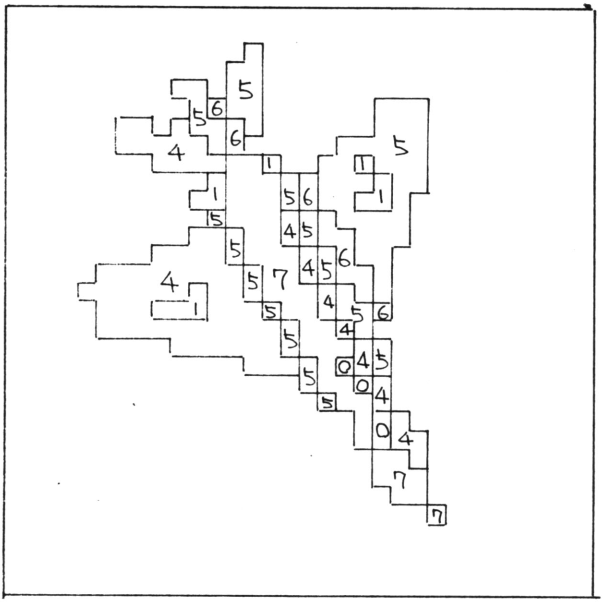
ファントム・カラー
(ソルバルウ・カラー)

0 透明(無色)
1
2 ↑明
3 〃
4 〃 ↓暗
5 黒
6 赤
7 青

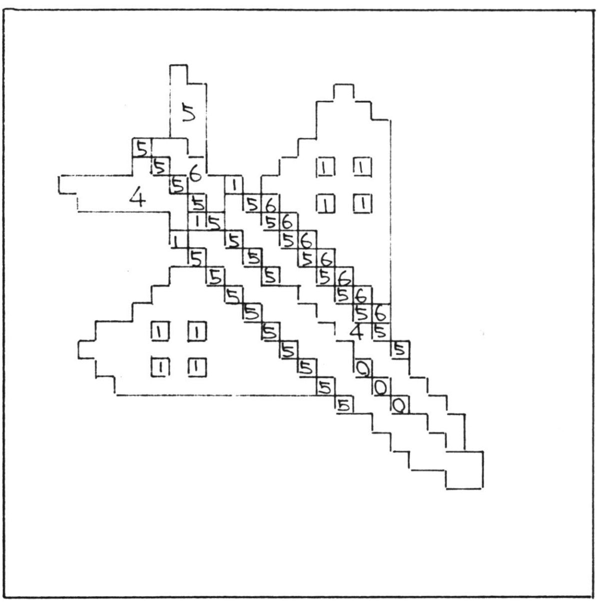
184
32dot×32dot
大ファントム(地上物)



185
32×32
大ファントム(地上物)



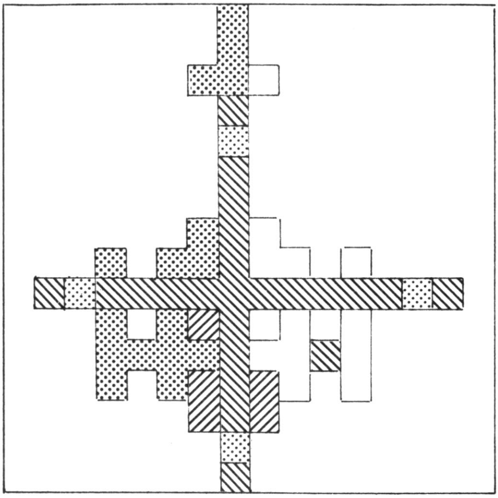
186
32×32
大ファントム(地上物)



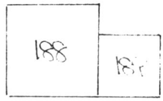
187
32×32
大ファントム(地上物)

HELICOPTER

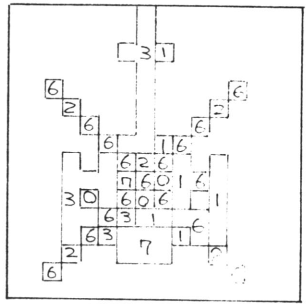
ヘリコプター



188



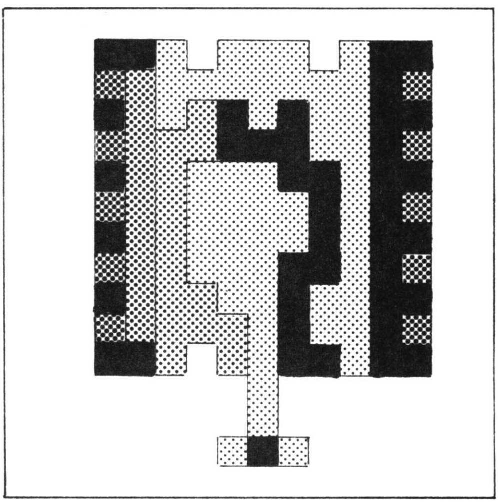
ソルバルウ
カラー



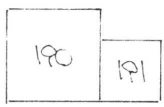
189

TANK

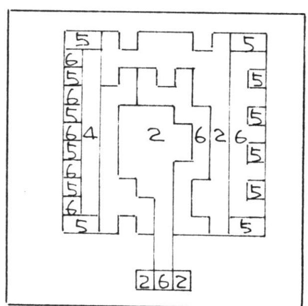
タンク



190

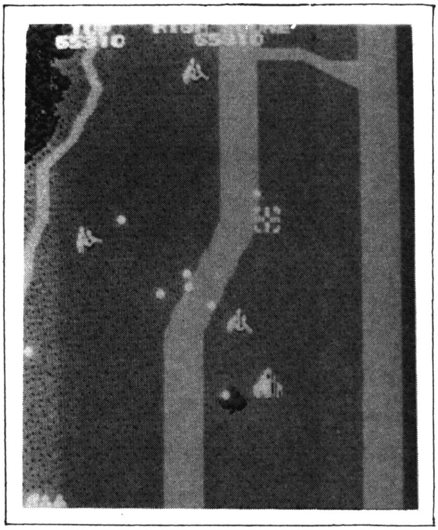


ゼビウス
カラー

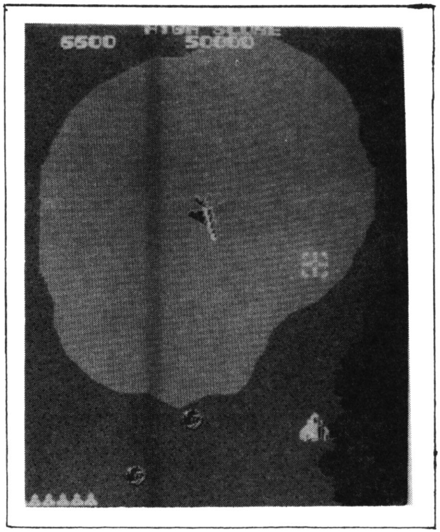


191

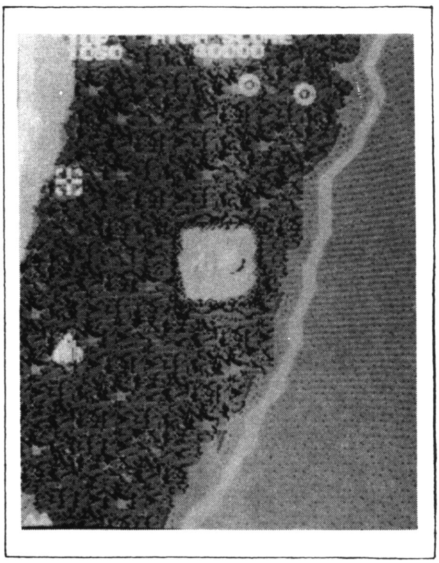
PICTURES



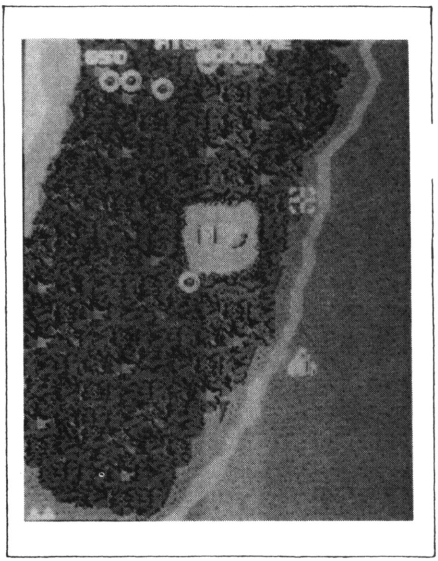
弾を散らして攻撃してくる
ギャラクシアン三基編隊。



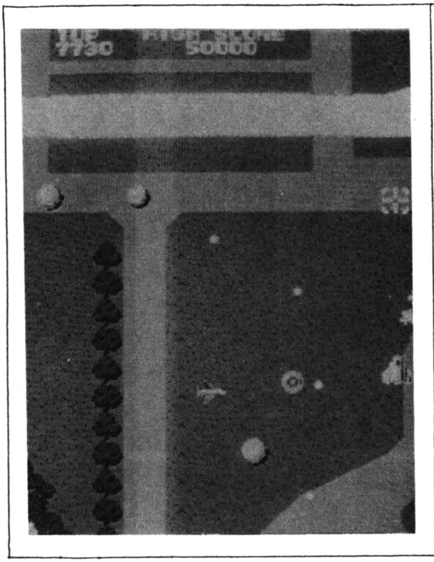
リルバルウの二倍の大きさ
はあるファントム(大)。



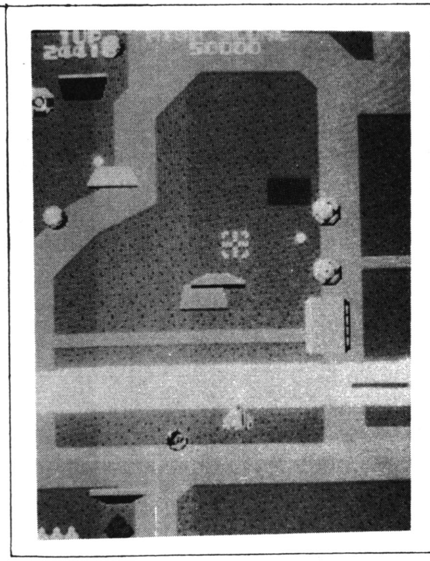
ちょっと見にくいが、ゾル
バクの横にサソリ。



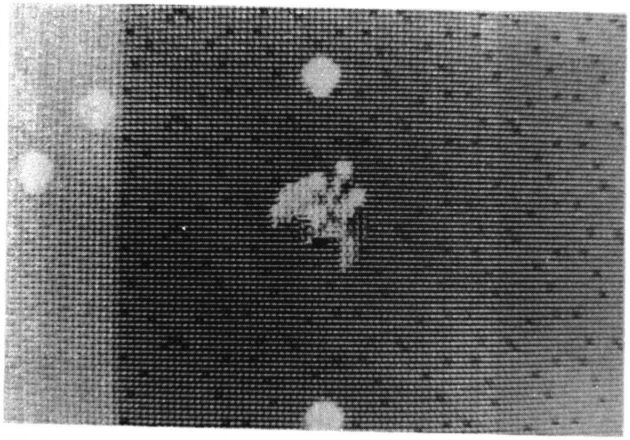
同様にタンク現わる。



ファントム(小)は、ソルバルウより一回り小さい。

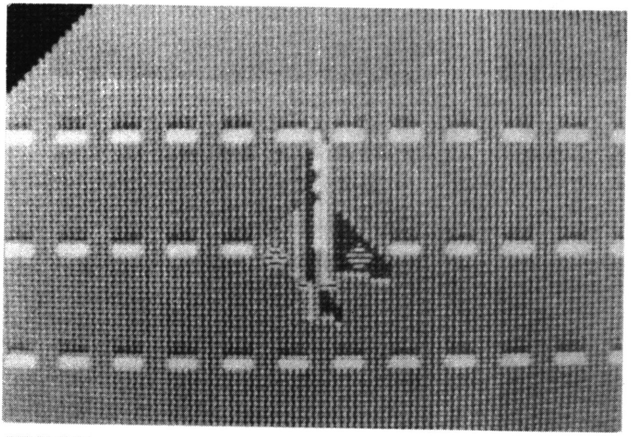


右中央にあるのは、バキュラ製のブリッヂ。



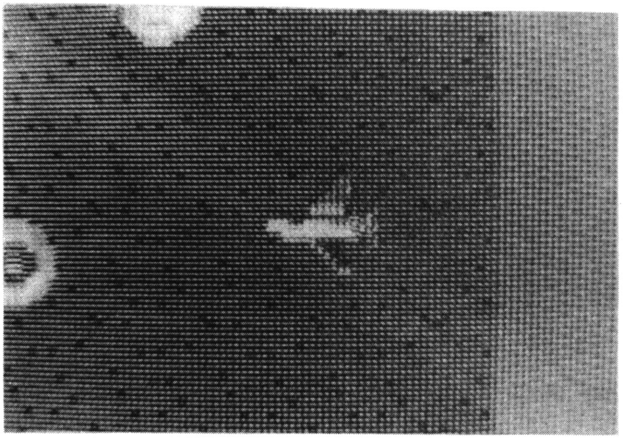
接写 1.

ギャラクシアン



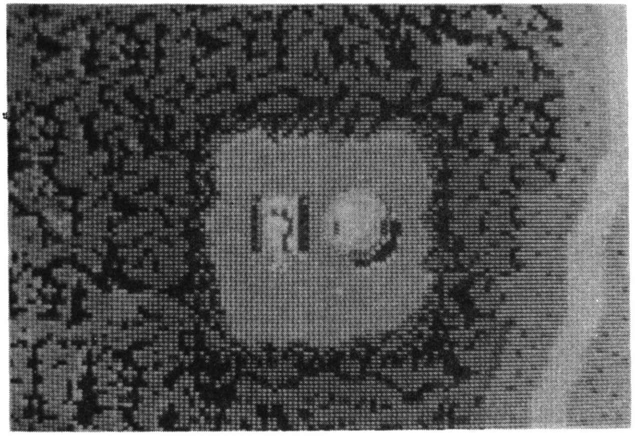
接写 2.

ファントム（大）



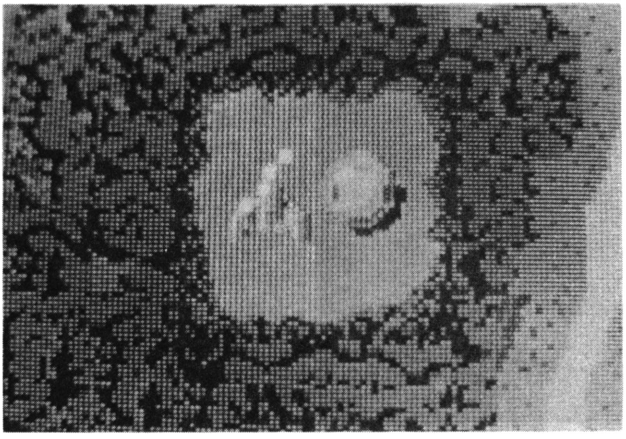
接写 3.

ファントム（小）



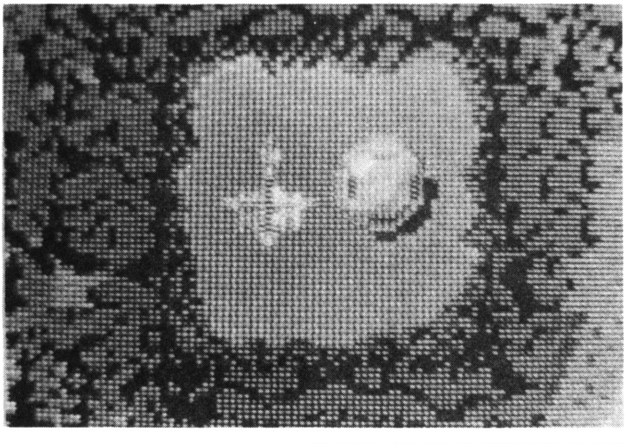
接写4.

タンク



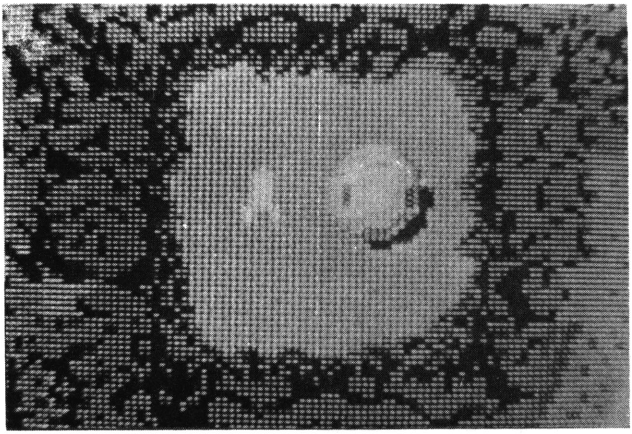
接写5.

サソリ



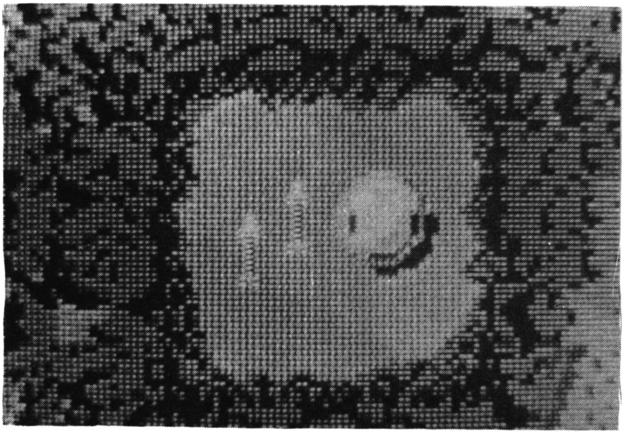
接写6.

ヘリコプター



接写7.

初期タイプ
シャイアン時代の
地上用攻撃弾。
（ブラスター）



接写8.

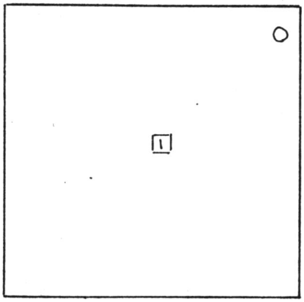
シャイアン時代の
二連射弾.
（ゾルバクのとなり）

TITLE & ETC.

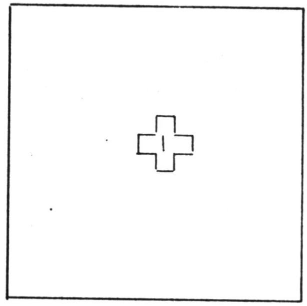
タイトルとその他

タイトルロゴ と アルファベット などである。

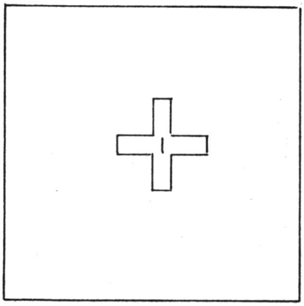
タイトル時の回転体



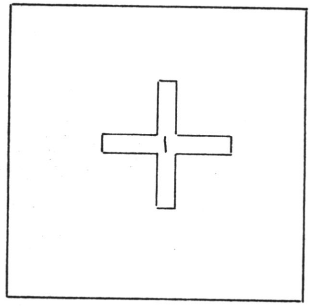
192



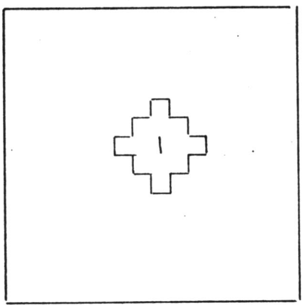
193



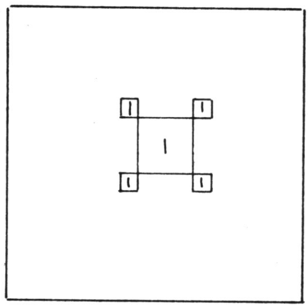
194



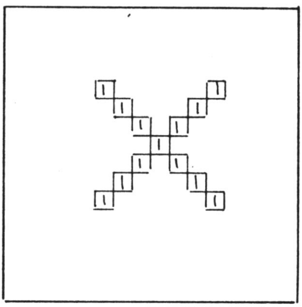
195



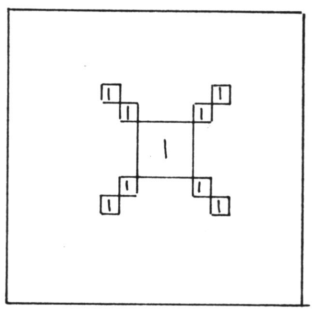
196



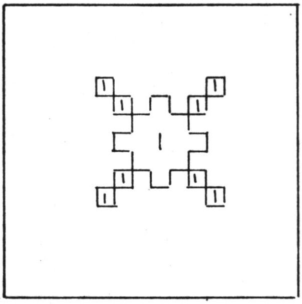
197



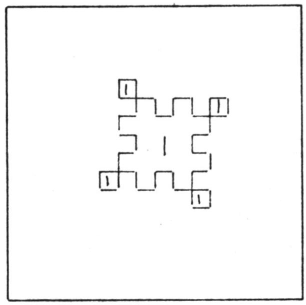
198



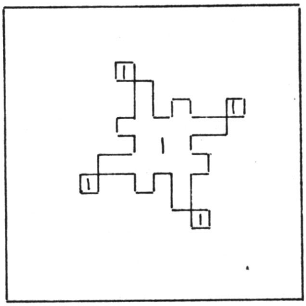
199



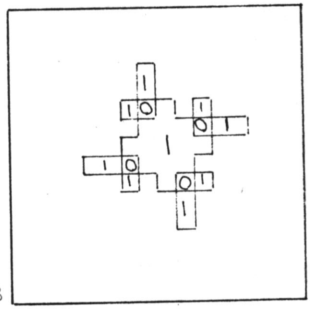
200



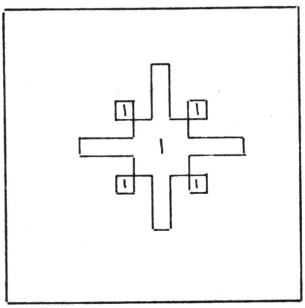
201



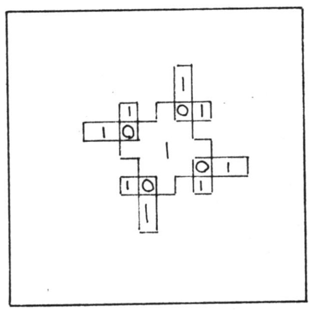
202



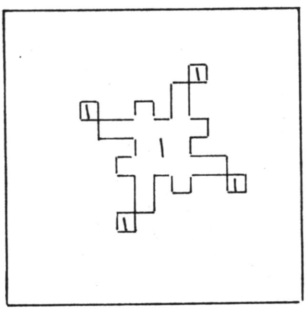
203



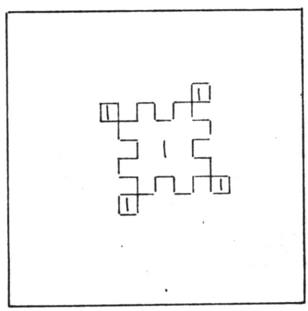
204



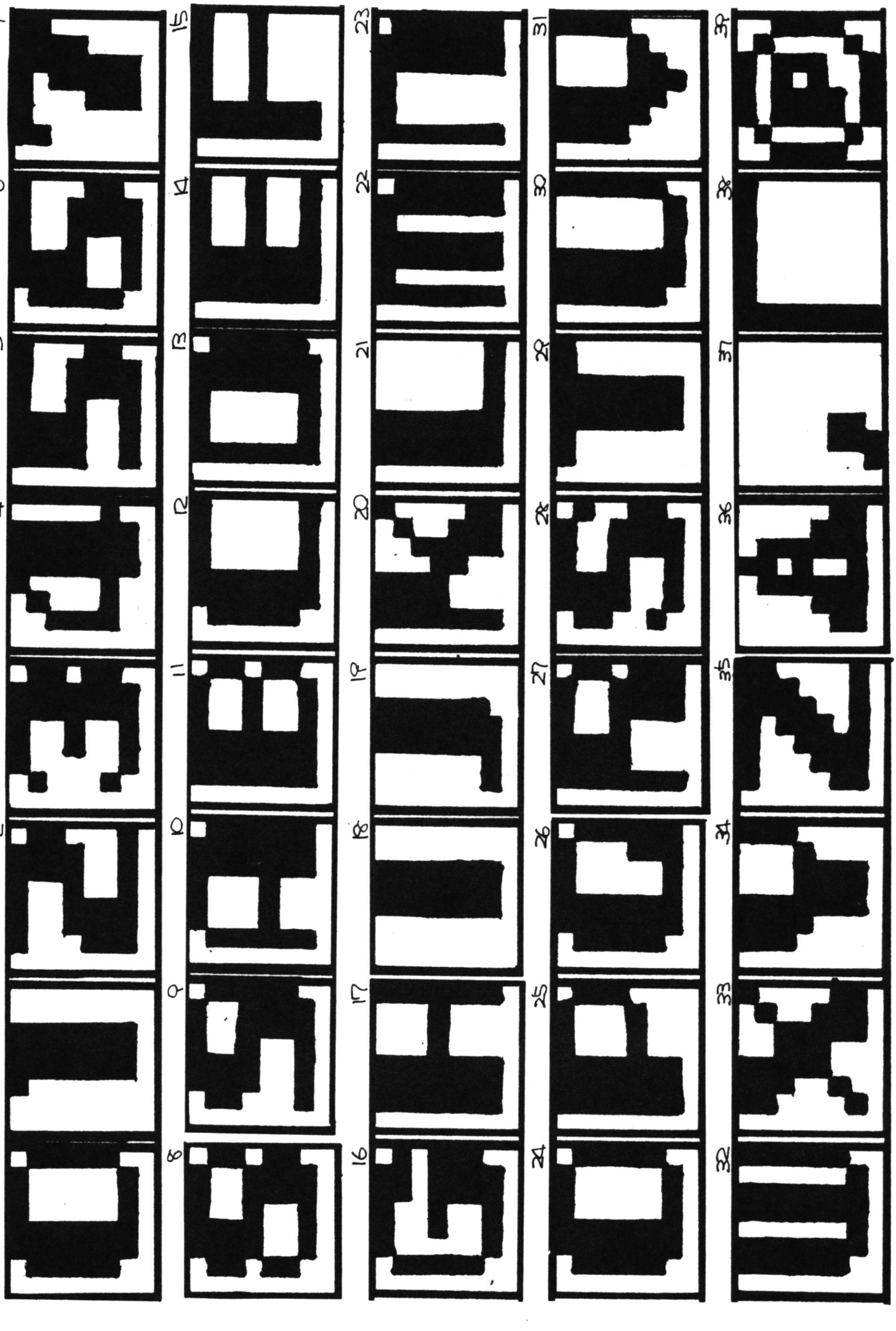
205

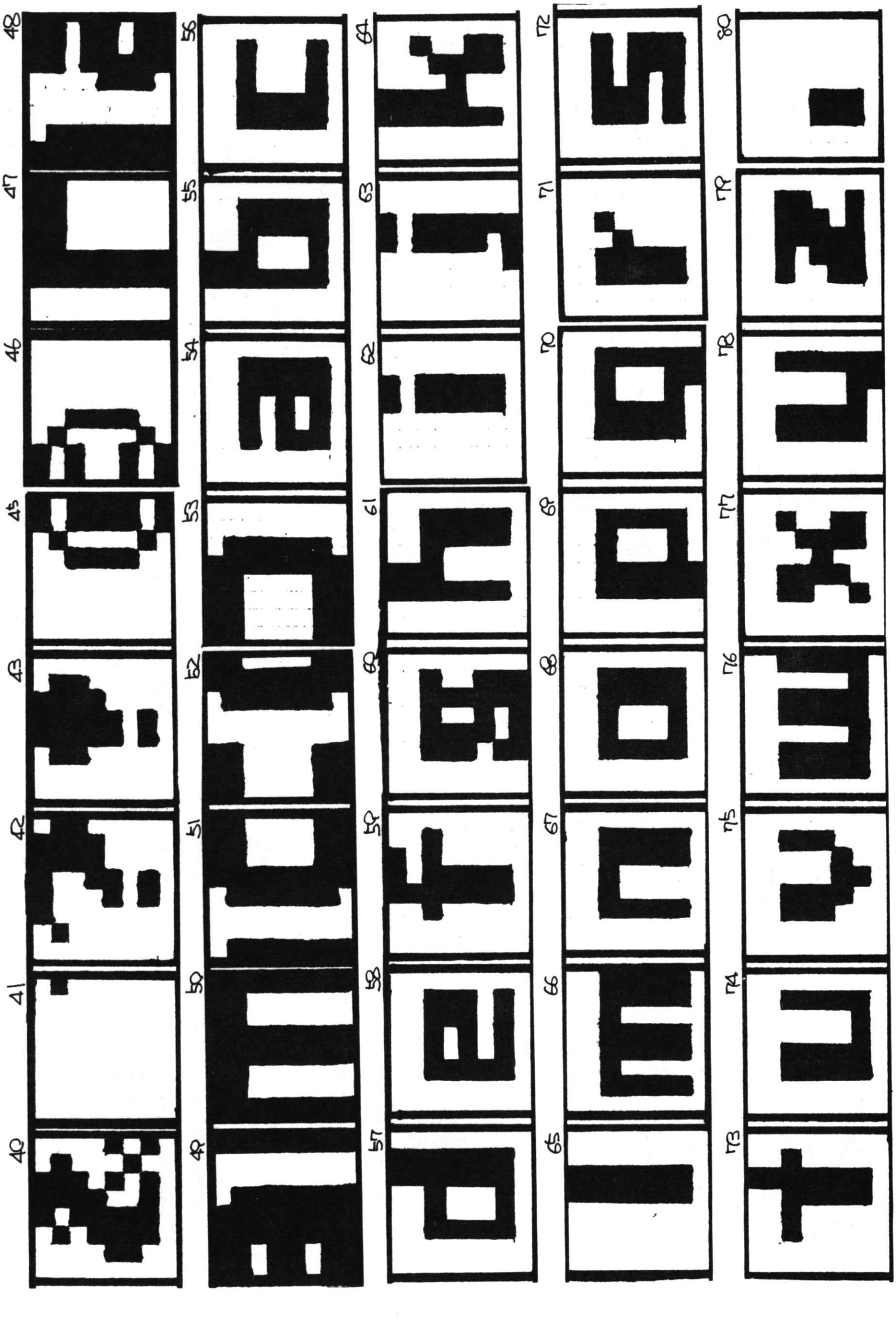


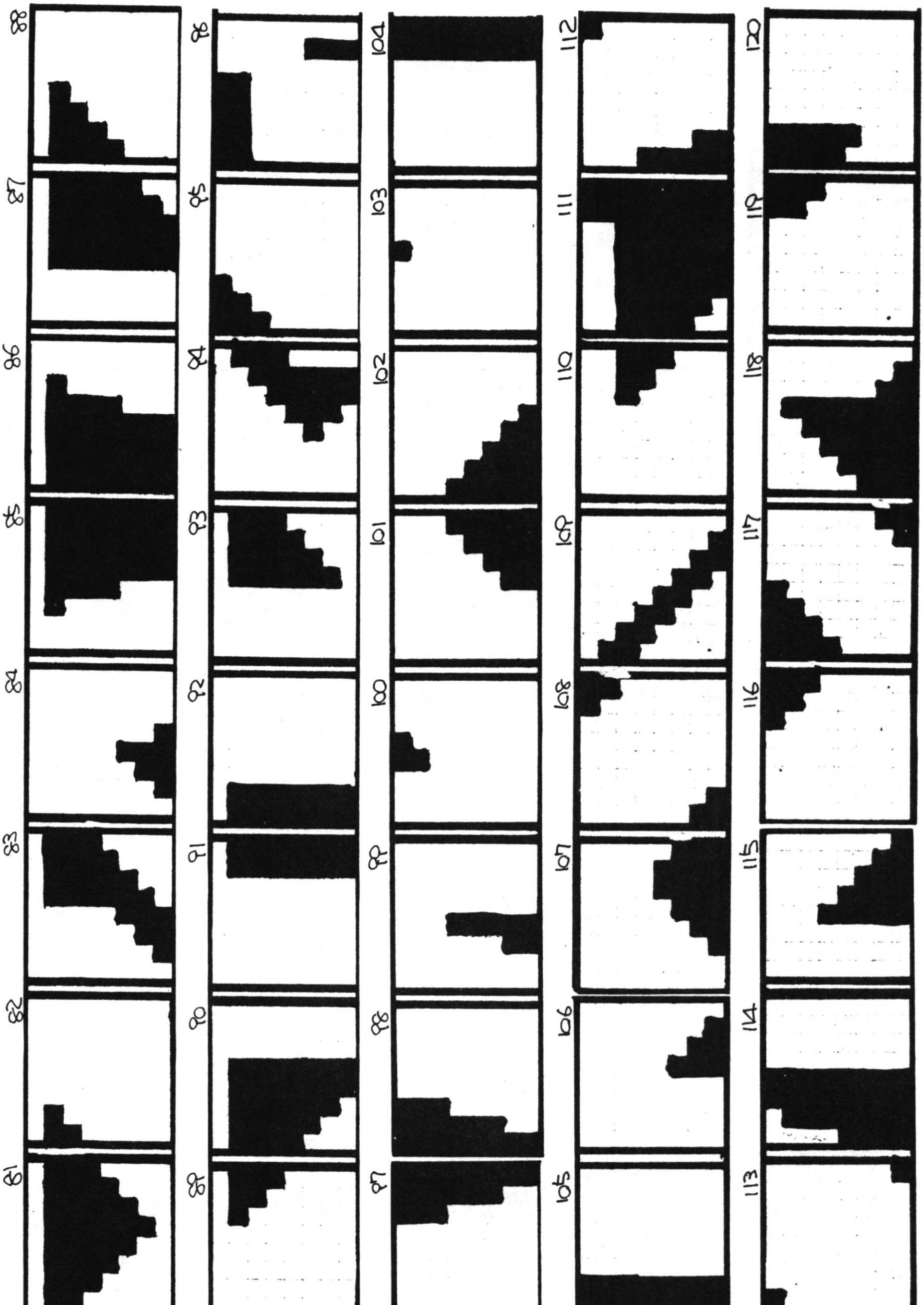
206

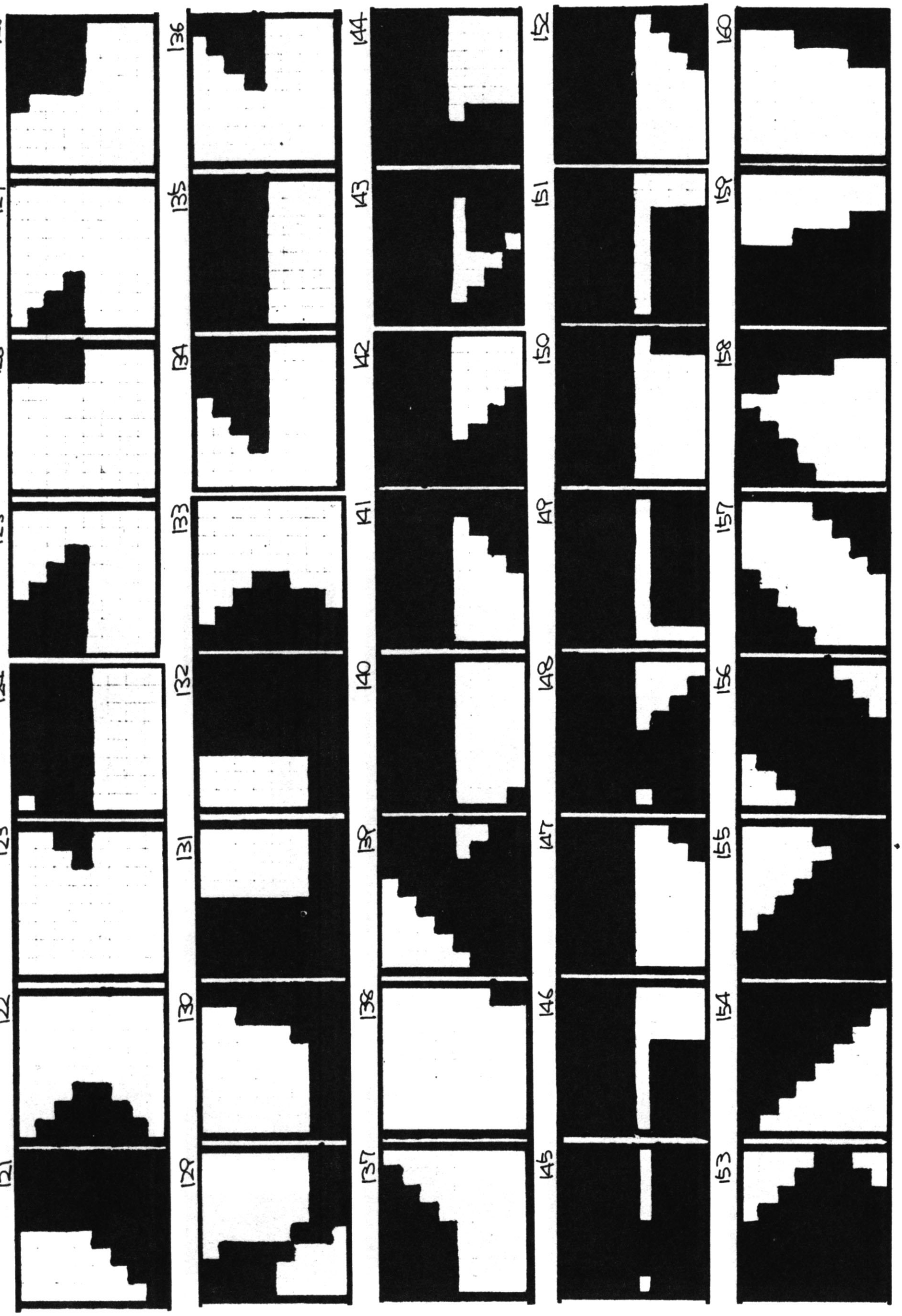


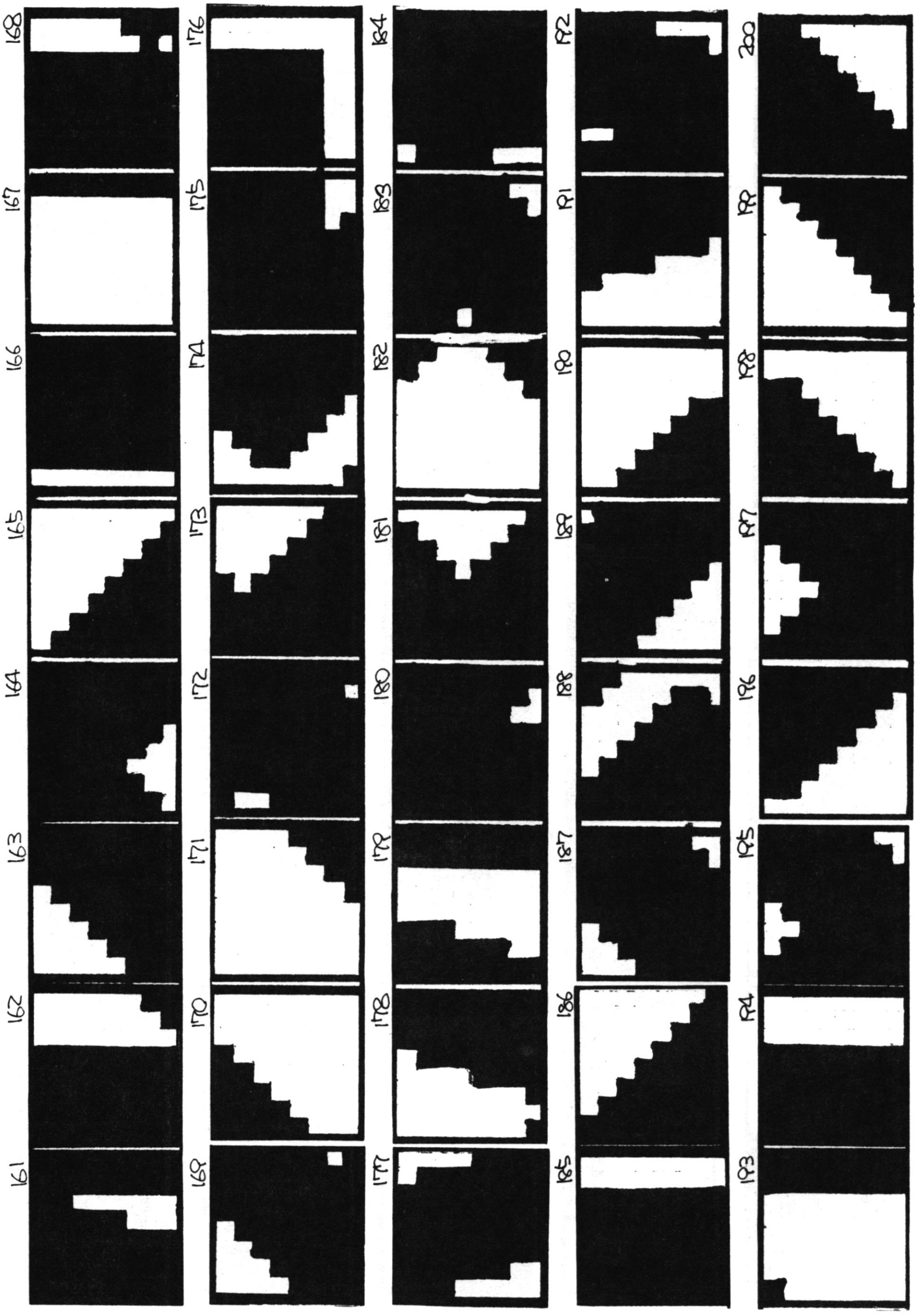
207

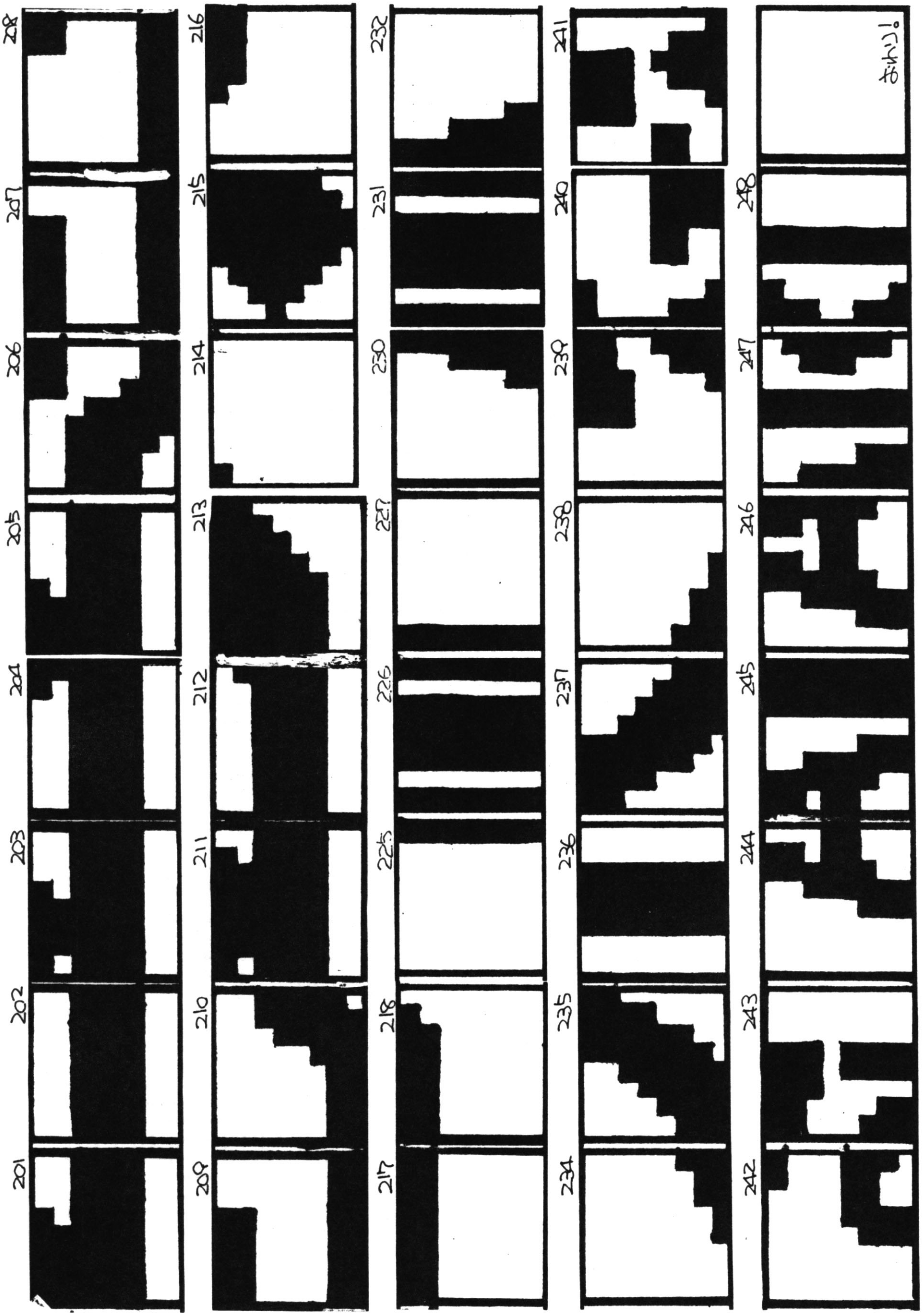


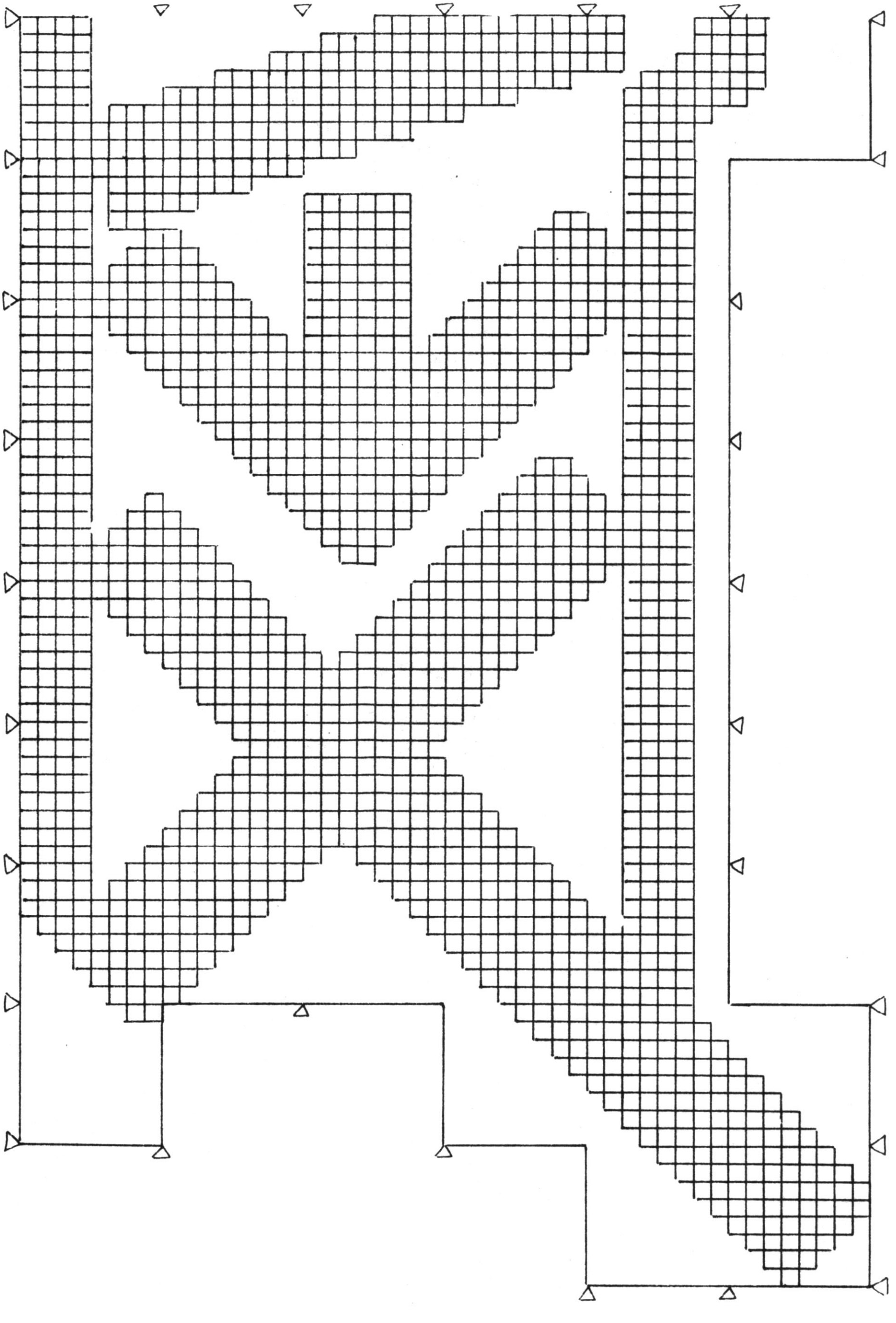


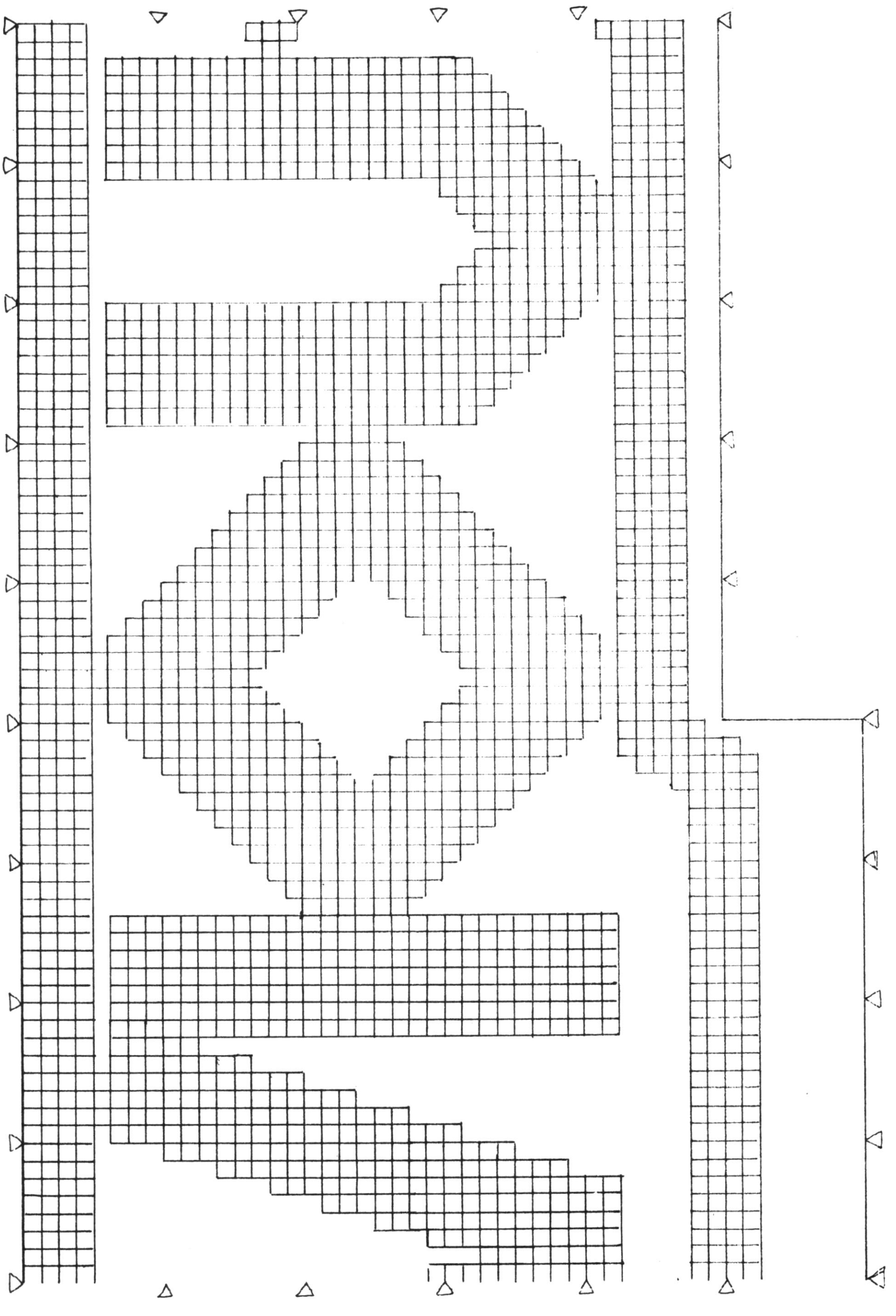

81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120

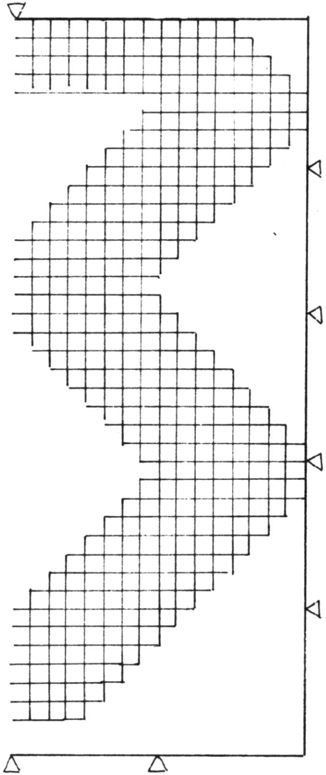

121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160


161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200


おわり!





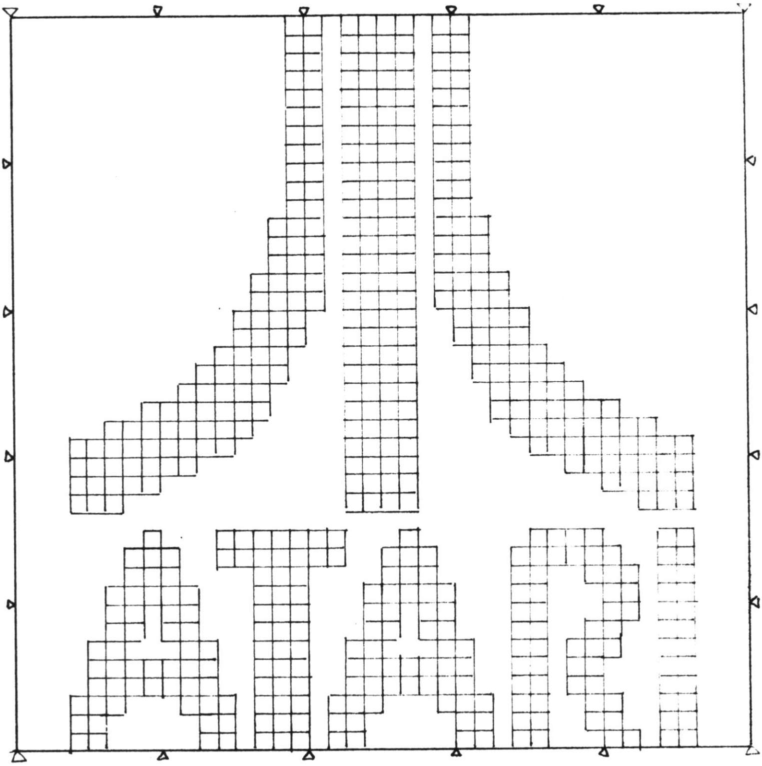


コード対応表

	138	139	140	141	142	141	143	144
		154	155	156	157	156	158	159
		171	172	173	174	175	176	177
	171	187	170	154	188	189	190	191
171	187	201	202	202	203	204	205	206
215	170							216

135	145	146	147	148	135	149	150	151
160	161	162	163	164	165	166	167	168
178	179	180	181	182	183	184	167	185
192	193	194	154	195	170	196	197	198
207	208	209	210	203	202	202	211	212
217	217	217	218					

152	153
169	170
154	186
199	200
213	214



224	225	226	227	228
229	230	231	232	233
234	235	236	237	238
235	240	241	242	243
244	245	246	247	248

コード対応表

アタリマーク

米国では アタリが ゼビウスをリリースしているため、ROMの中に入っている。

0～35	アルファベット大文字・数字
36	ソルバルウのストック
37, 39～40, 42～46	各種マーク (80も)
38	初期画面の白色格子用
47～53	ナムコ マーク
54～79	アルファベット小文字
42, 81～137	ゼビウスタイトルのフラッシュ部 ─ 一部使用 ↓
138～218	デモプレイ時の 黄色 ゼビウスタイトル
225～248	アタリ マーク
44, 219～224, 228, 229, 233, 249～255	スペース (空白)

注) いままでとは CHR No. が異なります。

192	193
194	195
196	196
198	197

200	201
202	203
204	205
206	206

← タイトル時 回転体

RANK TABLE

ランク表

空中物出現を決定するもとである。　ゾルバクを撃破することによりランクが02分戻る。何もしないと01ずつ上って行く。

注1)　トーロイド・ジアラの後ろに"US"と書いてあるのは"Un-Shoot"の略であり、弾を撃たない事を意味する。　何も特記していないものは弾を撃つ。

注2)　ザカートS，ザカートの差異については、キャラクター詳解を参照のこと。

注3)　RANK 7Fまで行くと40に戻る。以後はこの繰り返しとなる。

注4)　このランク表によって非固定出現空中物の種類が決められる。

ランク	機種	数	機種	数		ランク	機種	数	機種	数
ØØ	トーロイドUS	3				22	ゾシー 70pts	3		
Ø1	〃	3				23	〃	3		
Ø2	〃	3				24	〃	4		
Ø3	〃	4				25	〃	4		
Ø4	〃	4				26	〃	5		
Ø5	〃	4				27	〃	5		
Ø6	〃	5								
Ø7	〃	5				28	ジアラ US	3		
Ø8	〃	5				29	〃	3		
						2A	〃	4		
Ø9	タルケン	2				2B	〃	4		
ØA	〃	2				2C	〃	5		
ØB	〃	2				2D	〃	5		
ØC	トーロイド US	4				2E	ザカートS	3		
ØD	〃	4				2F	(100pts)	3		
ØE	トーロイド US	3	トーロイド	1		3Ø	ザカートS	2	ザカートS	1
ØF	〃	3	〃	1		31	(100pts)	2	(150pts)	1
1Ø	〃	3	〃	2		32	〃	2	〃	2
11	〃	3	〃	2		33	〃	2	〃	2
12	〃	3	〃	3						
13	〃	2	〃	3		34	ゾシー	3		
14	〃	2	〃	4		35	(100pts)	3		
15	〃	2	〃	4		36	〃	4		
						37	〃	4		
16.	タルケン	3				38	〃	5		
17	〃	3				39	〃	5		
18	〃	4								
19	〃	4				3A	ジアラ	1	ジアラUS	3
1A	〃	5				3B	〃	1	〃	3
1B	〃	5				3C	〃	2	〃	2
						3D	〃	2	〃	2
1C	ギドスパリオ	3				3E	〃	2	〃	3
1D	〃	3				3F	〃	2	〃	3
1E	〃	4								
1F	〃	4				4Ø	ジアラ US	2	タルケン	3
2Ø	〃	5				41	〃	2	〃	3
21	〃	5				42	〃	2	〃	4
						43	〃	2	〃	4

ランク	機種	数	機種	数
44	ザカート	2		
45	〃	3		
46	〃	3		
47	〃	4		
48	〃	4		
49	〃	5		
4A	タルケン	5		
4B	〃	5		
4C	〃	6		
4D	〃	6		
4E	カピ	2		
4F	〃	3		
50	〃	3		
51	〃	4		
52	〃	4		
53	〃	5		
54	ゾシー	5		
55	(100pts)	5		
56	〃	6		
57	〃	6		
58	ギドスパリオ	4		
59	〃	4		
5A	〃	5		
5B	〃	5		
5C	〃	6		
5D	〃	6		
5E	ジアラ	5		
5F	〃	5		
60	〃	6		
61	〃	6		
62	ザカート	1	ザカート	1
63	(150pts)	1	(300pts)	2
64	〃	1	〃	2
65	〃	1	〃	3

ランク	機種	数	機種	数
66	ザカート	1	ザカート	3
67	(150pts)	1	(300pts)	4
68	ジアラ	6		
69	〃	6		
6A	トーロイド	6		
6B	〃	6		
6C	〃	6		
6D	〃	6		
6E	テラジ	2		
6F	〃	3		
70	〃	3		
71	〃	4		
72	〃	4		
73	〃	5		
74	トーロイド	6		
75	〃	6		
76	〃	6		
77	〃	6		
78	ブラグザカート	1		
79	(600pts)	2		
7A	トーロイド	6		
7B	〃	6		
7C	〃	6		
7D	〃	6		
7E	ブラグザカート	1		
7F	(1500pts)	2		
	以下は、40～7Fのループとなる。			

ETC.

PHANTOM

巷を騒がした隠れキャラクター、ファントム、ギャラクシアン、犬は本当にでるのだろうか．
実は、出ない．
プログラムされていないのだから出る訳がない．
しかし、ファントム（大きさが違う二種がある）やギャラクシアン、サソリ、タンク等は、キャラクターROMに、形状のみプログラムされている．
だから、もし、ゲーム機が壊れる等して、ゲームが異常進行すれば、その姿を見ることがありうる．
が、それは、キャラクター本来の動きや色をしてはいないだろう．
ROMの未使用キャラクター（そのほとんどは、ゼビウスの前身、シァイアンで使っていたもの）は、スーパーゼビウスでは登場しており、撃つと0PTSになったりして最悪．
犬に関しては、大ボラもいいところで、姿形も見えない．はったりインチキの極地．
余談だが、本書に掲載されている写真は、スーパーゼビウスのものではない．

70000 pts.

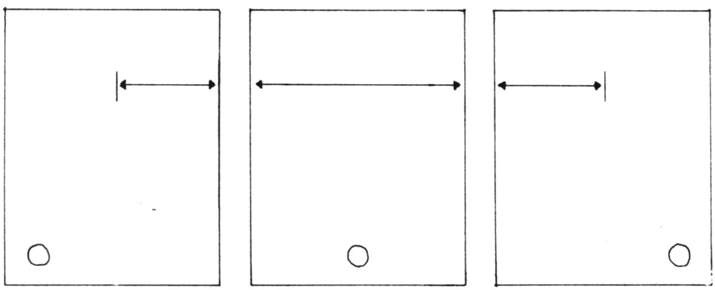
ナスカの地上絵の何処かにブラスターを7発撃ち込むと、70000PTSのミステリーボーナスが入ると某誌に書いたのは、ゼビウス1000万点への解法の著者で有名なO氏である．
では、それは何処にあるのか．
そんなものは何処にもない．昔のバージョンには、あったらしいが、今、市場に出回っているゼビウスはボーナスポイントなぞ無いのだ．
彼自身は「ボーナスポイントは存在しない」事を初めから知っている．

SPECIAL

スペシャルフラッグを確実にとる方法がある.
スペシャルは、一見ランダムに出ているように見えるが、実は、トーロイドと同じようなアルゴリズムで、その出現場所が計算されている.
ということは、スペシャルフラッグゾーンが画面上方に現れる瞬間、ソルバルウを右か、左に寄せてあれば、出現場所は、ソルバルウを寄せた反対側に限定される.

スペシャルフラッグの出現

・左寄せ　・中央付近　・右寄せ



右半面に出現　左右不詳　左半面に出現

○　ソルバルウを示す.

WARP

ゼビウス１０００万点への解法には、
「１５エリアのワープゾーンで後から弾を撃ってきたジアラにやられると７エリアへワープする。」
と解説されているが、これは、どこまで本当だろう。
否。全部ウソだ。
ゼビウスでエリアがひとつカウントされる時は、「エリアとエリアの境界にきた時」と「ソルバルウが死んだ瞬間、エリアの７０％を超えていた時」だ。
即ち、この二つの条件が揃えば、エリアは二つカウントされて、ワープとなる。
従って、エリア終端で死んで、爆発しながら次のエリアに突入すれば、どのエリアでもワープする。
これが真実である。

BACULA

バキュラはザッパーを２５６発撃つと破壊できると初めて掲載したのは、例のゼビウス１０００万点への解法だ。それは、G・Fが再版した時も変わっていない。要するに、確かめようがないのだ。
ゼビ本の著者も、その情報は開発者からもらっているのだろうから真実は知らないだろう。
ただ、今までではっきりわかっていたのは、
「誰もバキュラを壊したことがない」
ということだ。
しかし、今、ＭＩＳＴＩＸが貴方達へ真実を伝えよう。唯一の事実。
「バキュラは何発撃とうが絶対に壊せない。何故ならば、そのようなプログラムはＲＯＭに存在しないからである」
諸君はだまされている。

Gemini

ガルザカートの炸裂後、四発の誘導弾をソルバルウの周りで回転させる技(或いは、その現象)を、ジェミニ誘導と言う。
誘導弾の正式名称は、ブラグスパリオ。しかし、ゼビウス1000万点への解法には、あたかも誘導弾の名称がジェミニであるが如く記述されている。
ゼビ本の著者A氏に聞いた話によれば、「面倒臭かった」そうである。

Sol

メモリー内には、46本のソルが存在する。
ところが、1本だけ実際には出現しないものがあって、計45本のソルが出現する。
出ない1本は、プログラマーの優秀な技術によってバグとなり出てこないのだ。
(因に、6エリアで出現予定のソルであった)

Copy

ゼビウスのコピー対策と言えば、10PTSメッセージと森中のナムコロゴが知られているが、実は、もうひとつコピー対策プログラムが入っている。
コピー品では、次の3つの演算がゼロでなく、
・スコアの十の位と百の位のAND
・千の位と万の位とのAND
・十万の位と百万の位とのAND
かつ、スパリオが画面上に19発存在すると暴走する。
因みに、コピー品か否かの判定は、デモ中のナムコの表示で行なっている。
※　AND:論理演算子。論理積

EPILOGUE

ゼビウス1000万点への解法を光とするならば、ゼビウス・スペシャルは影に例えることが出来よう。

もし、あなたが技術を習得したければ、1000万点への解法を読むべきである。ゼビウス・スペシャルは、ゼビウスの謎を解く本なのだ。

これでもう、あなたのゼビウスに対する謎は消え去るであろう。　そうあることを望んで書いた本であるのだから……。

1984・AUG・7

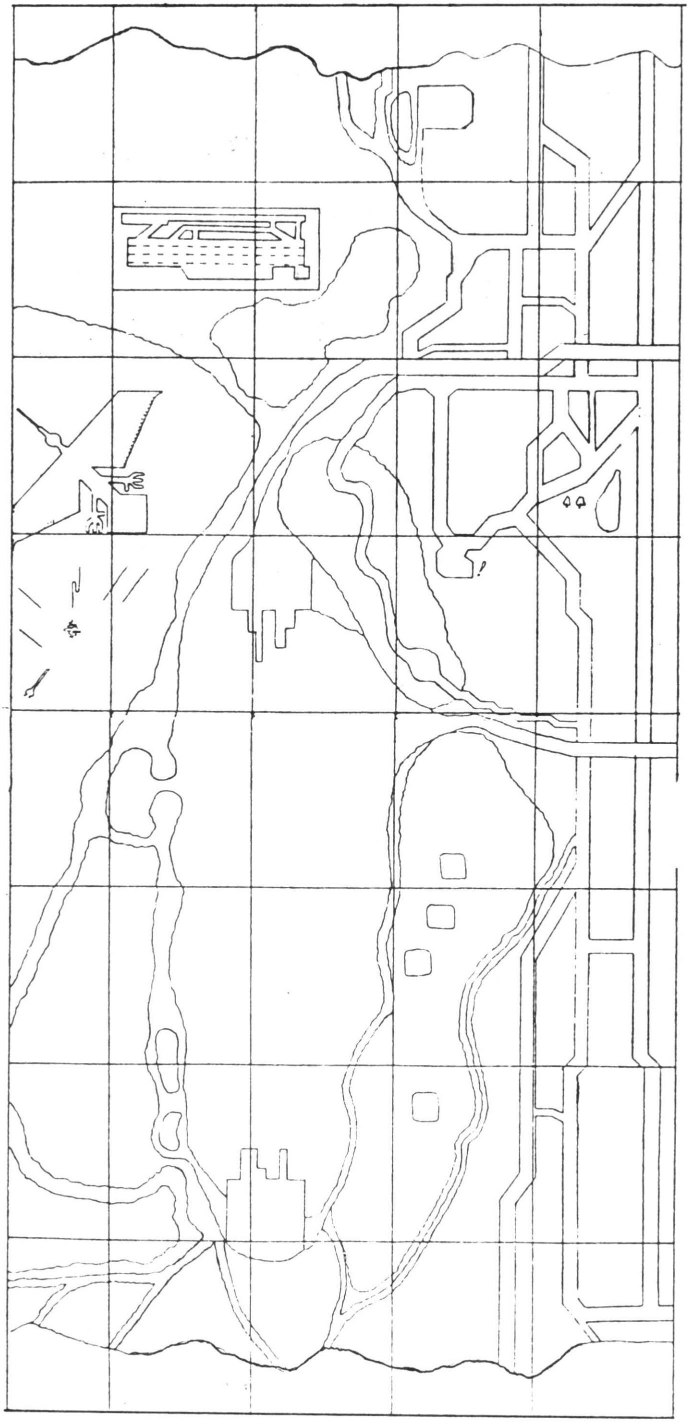
TAKO.X

GAME FREAK EXTRA. 2

XEVIOUS SPECIAL

- 企画　MISTIX
- 制作　TAKO. X
- 編集　STR
- 発行　GAME FREAK
- 発行日　'84・AUG・10

乱丁・落丁は、ハズレ。



game freak 1984. ¥1000!